NOUVELLE NOTATION

SEPTEMBRE 2002 • 5,90 €

140

joystick

WARCRAFT III • MEDIEVAL TOTAL WAR

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

#140
SEPTEMBRE
2002



Tests : Warcraft III • Medieval Total War • Flashpoint Resistance • Industry Giant II...

Reportages exclusifs : Age of Mythology • Vietcong • la Communauté de l'anneau • Mafia • SWAT 4

Rezo : Earth & Beyond, le Sundog de l'an 2000 **Matos :** ATI 9700 • les mini-PC

Et plein d'infos surpuissantes...

HAEGEMONIA

NUMÉRO 140 • SEPTEMBRE 2002 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP

Sommaire

140 SEPTEMBRE 2002

LES NEWS JEUX ET PREVIEWS DU MOIS

Arx Fatalis 60
Battlefield 1942 54
Beach Life 64
Breed 74
Cossacks : Back to War 68
Delta Force Black Hawk Down 67
Emperor : Rise of the Middle Kingdom 56
Hitman 2 58
James Bond : Nightfire 53
Judge Dredd 52
LFP Manager 62
Madden 2003 73
NHL 2003 72
Project Nomad 70
Splinter Cell 50
The Thing 69
Virtua Skipper 2 66

LES TESTS DU MOIS

Alien vs Predator 2 : Primal Hunt 112
Conflict Desert Storm 110
Delta Force Task Dagger 116
Dragon Throne 118
Flashpoint Resistance 104
Fly to Hawaï 122
Industry Giant II 108
King of the Road 121
Kohan add-on 120
La somme de toutes les peurs 119
Legion 114
Medieval Total War 98
Tactical Ops 117
Warcraft III 90

76



REPORTAGE SIERRA
Sierra présentait sa nouvelle collection Automne/Hiver 2002. Au programme du défilé : No One Lives Forever 2, SWAT 4 et une extension pour Empire Earth.

90



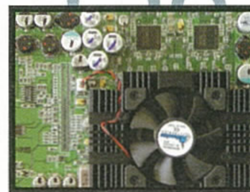
TESTS
Mais qu'est-ce qui réunit tous les soirs Casque, Gana, Rahan, Caféine et Pom pour des parties en réseau sanglantes ? Warcraft III, pardi. En test aussi : Total Medieval War, Flashpoint Resistance et Industry Giant 2.

124



REPORTAGE ACTIVATE
Pas de risques d'avoir rien à se mettre sous la dent cet hiver avec la nouvelle fournée de jeux Activision : Elite Force 2, Starfleet Command 3, le très attendu Doom 3 et Enemy Territory, l'add-on pour Wolfenstein.

138



MATOS
Y a de la bombe dans l'air avec la nouvelle carte 3D ATI qui va tout déchirer : la Radeon 9700. Les gars de Toronto nous ont même juré avoir entièrement refait leurs drivers. Hmmm, on croise les doigts pour qu'ils les aient aussi débuggés.

Et AUSSI...

Sommaire CD-ROM 8
Patches 20
Courrier des lecteurs 24
Le jeu de la couv' : Haegemonia 26
News 34
Abonnement 61, 149, 169
Reportage Sierra 76
Reportage La Communauté de l'Anneau 80
Reportage Age of Mythology 82
Top de la rédac' 88
Minitel 127, 165
Reportage Activate 124
Reportage New World Order 130
Reportage Vietcong 132
Reportage Mafia 134
Utilitaires 136
News Matos 138
Matos ATI Radeon 9700 142
Matos Mini PC A-Cube 144
Matos Parhelia 146
Matos ATI 9000/GF4 Ti 4200 150
Matos Top Hard 152
Quoi de neuf ? 154
Réseau NetNews 156
Réseau Earth & Beyond 160
Réseau ShadowBane 164
Bêta-Version Stronghold Crusader 166
Reportage Icewind Dale II 170
Interview G. Devine, Doom III 172
Interview C. Bleszinski, Epic Games 176
Anciens numéros 177
Et poke et peek 178

COUVERTURE
© Haegemonia/Digital Reality

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
TÉL. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ : Pascal Traineau
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF : Jérôme Darnaudet (jdarnaudet@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF-ADJOINT : Stéphane Hébert
SECRÉTAIRES DE RÉDACTION : Sophie Prétot
CORRECTRICES : Anne Pavan et Sonia Jensen
SECRÉTAIRE : Nathalie Brun
NEWS : Monsieur Pom2ter, Ackboo, Bob Actor
BÊTA-VERSIONS : Bob Arctor, Pete Boule
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), iansolo (Olivier Aubin), Ivan le fou (Ivan Gaudé), Monsieur Pom2ter (Laurent Sarfati), Pete Boule (Pierre le Pivain)
RUBRIQUE MATOS : Doc Caféine (Arnaud Chaudron)
REPORTAGES : Wanda (Mathilde Remy), Ackboo

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Stéphane Noël
2E RÉDACTRICE GRAPHISTE : Sonia Nini
MAQUETTISTES : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Aline Saussier, Joseba Urruela
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly, Speedy Graphito
ICONOGRAPHE : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
DIRECTRICE COMMERCIALE : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefebvre@hfp.fr
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr
CHEF DE PUBLICITÉ : Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)
PROMOTION : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP50 002 - 59718 Lille Cedex 9
abonnementsjoystick@hfp.fr
Tél. : 01 55 63 41 15.
Tarifs 1 an (11 nos) France : 39,90 euros.
Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 15
ANCIENS NUMÉROS : 03 20 12 86 01
Promévente 08 00 19 84 57
PHOTOGRAVURE : Compo Imprim - Hafiba
IMPRIMÉ PAR : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
DISTRIBUTION : Transport Presse
Ce numéro comporte un kit d'accès à Internet TISCALI sur le 2e CD Joystick, un CD collé France Télécom produit WANADOO sur la page 51 sur la totalité du tirage du magazine, ainsi qu'un encart abonnement jeté, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RESPONSABLE : Frédéric Garcia
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom
Bob Obrenic, Jérôme Darnaudet, Michael Sarfati, Emmanuel Berzy

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLÉE OJD 2001

Ils n'attendent plus que vous !

XIII - le premier FPS en cel shading - utilise la dernière version du moteur Unreal® dont vous trouverez l'éditeur sur le site mapXIII.com et dans les principaux magazines PC des datés septembre.
Sortie du jeu en mars 2003 sur Playstation® 2, Xbox™, GameCube™ et PC.

Sommaire Cd-rom

#140



DÉTAIL DU CD-ROM

Profitez de ces deux beaux CD chers amis lecteurs, car d'ici quelques mois, hop, adios les CD, over, terminés. À la place, nous avons décidé de livrer Joystick avec deux bonnes tranches de salami dans un élégant emballage de cellophane. Parce que le salami, c'est quand même un petit peu surpuissant du point de vue de la gustativité. Vous servez ça avec de la mozarella par exemple (non fournie par le magazine), et hop, ça vous fait un repas équilibré, diététique et savoureux. Hmm, miam miam ! Enfin je dis ça, mais ce n'est pas encore certain. À la place, il serait question de mettre un bon gros DVD rempli de près de 5 Go de données dès le mois de janvier 2003. Personnellement, je crois que les tranches de salami sont nettement plus porteuses d'un point de vue image de marque, cela collerait parfaitement à notre nouvelle ligne éditoriale mélangeant charcuterie et haute technologie cybernétique. Alors pour 2003, DVD ou Salami ? Qui vivra verra.

ackboo

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 8.1

Les démos des jeux Windows 98/2000 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.1

Le contenu

DES CD-ROM
Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD n°2 (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur
LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Bonus : Tiscali

Vous trouverez sur le CD n°1 le kit de connexion Tiscali. Tiscali propose des forfaits internet illimités, à partir de 15 euros par mois. Ne vous gênez surtout pas pour essayer :p

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Contenu du CD n°1

Une démo exclusive

STRONGHOLD CRUSADER

Genre : **Stratégie**
Éditeur : **Take 2 Interactive**
Config minimum : **300 MHz, 64 Mo, DirectX 7.0**
Fichier : **Data\Demos\Stronghold\StrongholdCrusader.exe**

Installation de la démo

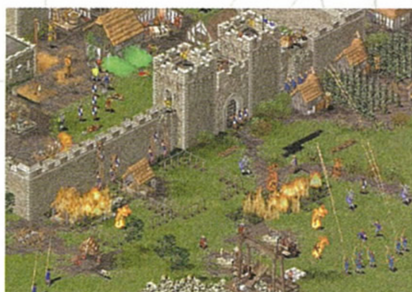
Stronghold est un jeu de stratégie dans lequel on doit bâtir les châteaux les mieux défendus pour repousser les armées adverses tout en s'attaquant aux places fortes ennemies. Les batailles sont donc souvent des sièges dans lesquels il faut ruser pour contourner les défenses ou contenir l'attaque des adversaires. Outre le tutorial (à faire impérativement, car le jeu n'est pas évident à prendre en main au début), cette démo permet de jouer à trois scénarios différents en mode Skirmish, sur la même carte.

Mode d'emploi

L'interface à la souris est plutôt simple, mais voici une liste des principales commandes au clavier :

Espace	Aplanir le terrain
V	Éliminer les reliefs qui bouche la vue
CTRL + 0-9	Créer des groupes d'unités
Shift + clic gauche	Créer des points de navigation
CTRL + ALT + 0-9	Mémoriser un endroit de la carte
Double-clic sur une unité	Sélectionner toutes les unités de ce type
+ / -	Ajuster la vitesse du jeu
X / C	Effectuer une rotation de la carte
TAB	Afficher le panneau d'interface
H /B / M	Permet de cycler entre les Keeps/Barracks/Market







DIRECTX 8.1 : La version installable depuis l'interface est la version destinée à Windows 98/Me. Vous trouverez dans le répertoire la version NT et 2000, DirectX 8.1 étant déjà intégré à XP.

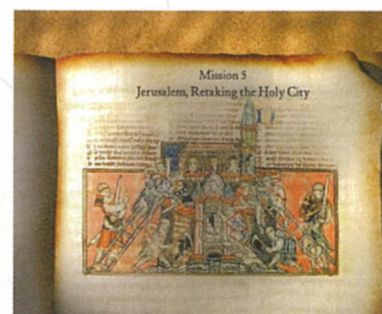
Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX81FRN.EXE (version Windows 98/Me).
Cliquez sur DX81NTFR.EXE (version Windows NT 4/2000).

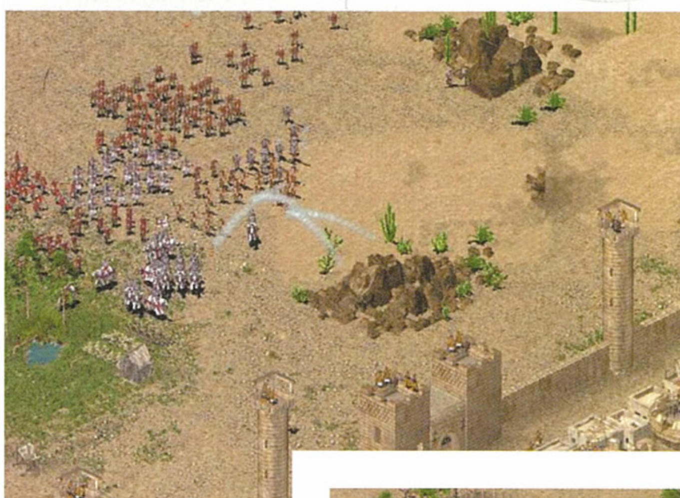
QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

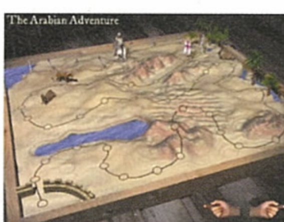
LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DEMOS

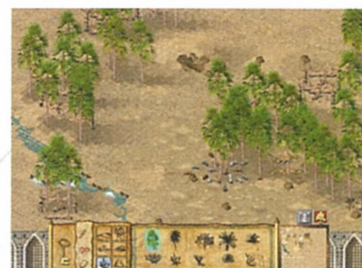












Les démos









CELTIC KINGS

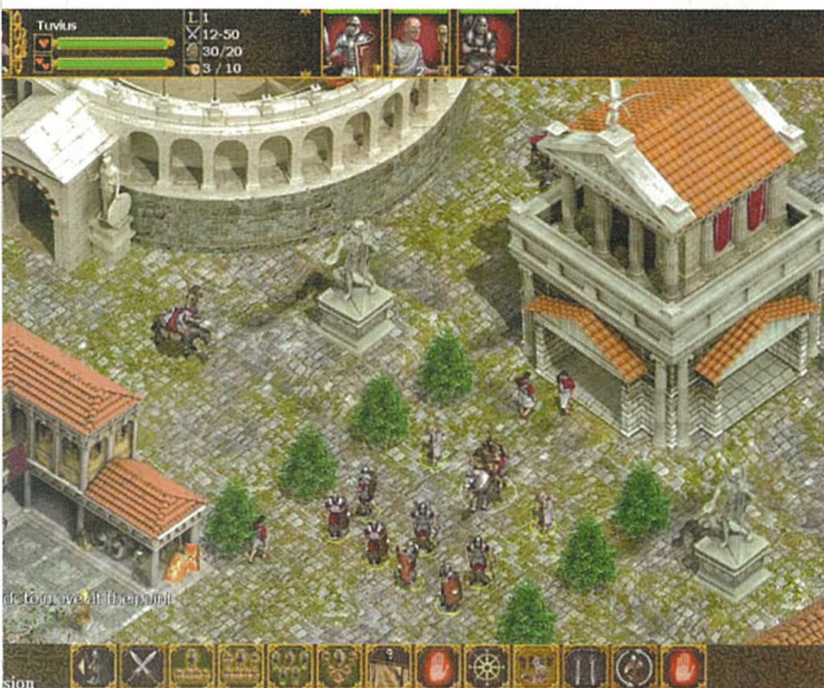
Genre : **Stratégie temps réel**
Éditeur : **Wanadoo**
Config minimum : **PII 400, 64 Mo, DirectX 8.1**
Fichier : **Data\Demos\Celtic kings\Celtic Kings.exe**

Installation de la démo

Celtic Kings est un jeu se déroulant durant l'époque gauloise. Il dispose de deux modes de jeu, tous deux accessibles dans la démo. Le premier est un classique jeu de stratégie temps réel à la Warcraft, avec des unités à produire et des ressources à gérer. Le second, nommé « Adventure », permet de parcourir l'univers du jeu à la tête d'un groupe de héros, ça devient alors une sorte de jeu de rôle à la Diablo. Celtic Kings est en 2D, il est donc très peu exigeant au niveau des ressources, la démo tournera sans problèmes sur une machine modeste.

Mode d'emploi

Les contrôles sont très classiques, du genre clic gauche pour sélectionner une unité et clic droit pour la faire avancer. Le Town Hall produit des mules, les Barracks produisent les guerriers... Rien de bien compliqué quoi, et si vous avez des problèmes, la démo comprend aussi le tutorial. Une touche à connaître : la barre d'espace qui permet d'afficher la mini-carte. Pensez aussi à accélérer la vitesse du jeu dans les options, le réglage par défaut est un peu trop lent.



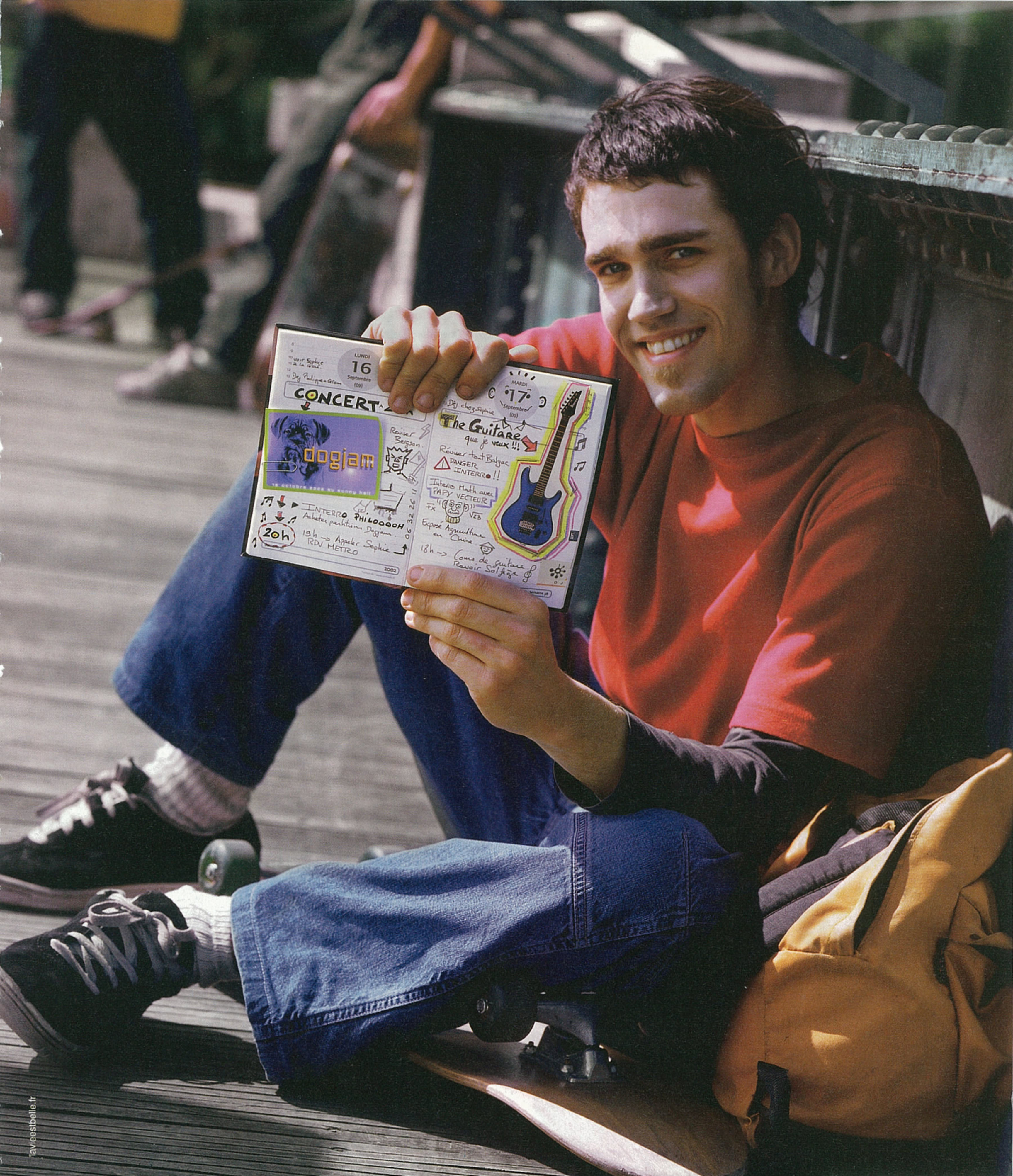


COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004,
92538 Levallois-Perret Cedex.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.



LUNDI
16
Septembre
CONCERT
dogjam
INTERRO PHILOOOOH
20h
19h → Appeler Sophie
RDV METRO
MARDI
17
Septembre
The Guitare
que je veux !!!
DANGER
INTERRO !!
PAPY VECTEUR
lavieestbelle.fr

Les démos



The Italian Job

Genre : **Course de voitures**
Éditeur : **SCI**
Config minimum : **PIII 500, 64 Mo, Carte 3D, DirectX 8.1**
Fichier : **Data\Demos\Italian job\theitalianjob.exe**

Installation de la démo

Italian Jobs est un jeu de voitures inspiré du film de 1969. Ça ressemble un peu à Midtown Madness, on se balade dans les rues d'une grande ville en cartonnant tout sur son passage (et en effectuant quand même des missions en même temps). Le jeu propose trois missions : une mission Challenge, un mission à Londres et une autre à Turin.

Mode d'emploi

Pavé directionnel	Contrôle de la voiture
Shift	Klaxon
CTRL	Frein à main







Opération Flashpoint : Resistance

Genre : **Shoot tactique**
Éditeur : **Codemasters**
Config minimum : **PIII 500 MHz, 128 Mo, Carte 3D 16 Mo, DirectX 8.1**
Fichier : **Data\Demos\Opflash resistance\resistance.exe**

Installation de la démo

Opération Flashpoint : Resistance est un jeu en stand-alone dont le scénario démarre quelques années avant Opération Flashpoint : Cold War Crisis. On y incarne un ancien soldat des Forces Spéciales qui entre en résistance contre les militaires soviétiques qui envahissent l'île où il vit.
La démo vous permettra de découvrir, à travers une mission, la nouvelle île du jeu, Nogova, ainsi que quelques nouvelles armes. Vous pourrez aussi avoir un aperçu des améliorations graphiques en modifiant les nouvelles options d'affichage.

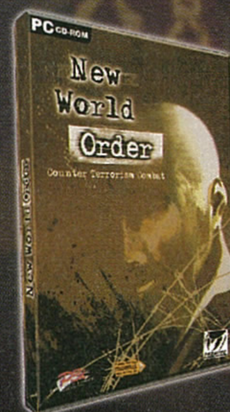
Mode d'emploi

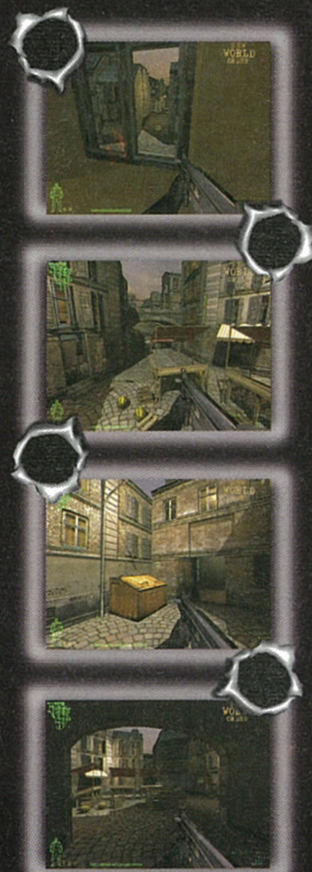
Clic droit	Feu
Clic gauche	Zoom
Z	Avant
S	Arrière
Q	Déplacement à droite
D	Déplacement à gauche
E	Sprinter
F	Marcher
A	Ramper
W	S'agenouiller
R	Recharger
Entrée/Molette souris	Menu Action
M	Carte
F2 – F12	Sélectionner les soldats
?	Selectionner tous les soldats
0 – 9	Menu de commandement








PC CD-ROM
New World Order




TERMITE

Les démos

Moto GP

Genre : Course de motos
Éditeur : THQ
Config minimum : PIII 500, 64 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\MotoGP\motogppc.exe

Installation de la démo

Comme l'auront deviné les plus futés, Moto GP est un jeu de course de motos disposant de la licence officielle du même nom. Cette démo comprend deux modes de jeu (course normale ou course chrono) et quatre motos sont disponibles. Un seul circuit est ouvert, celui de Assen au Pays-Bas, sur les dix que compteront la version finale.

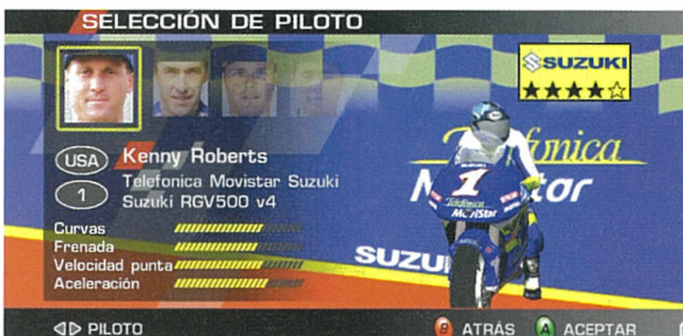
Mode d'emploi

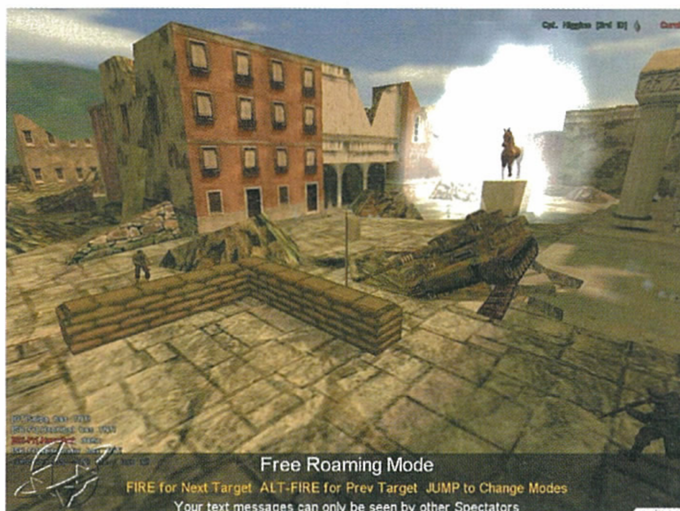
Haut	Pour accélérer
Bas	Pour freiner automatiquement des deux roues
D	Pour coller le pilote au réservoir (gain de vitesse)
C	Pour pencher le pilote en arrière
W	Pour appuyer sur le frein avant
X	Pour appuyer sur le frein arrière (dérapage)
A	Pour regarder derrière
Z	Pour changer de point de vue











Day of Defeat 3.1

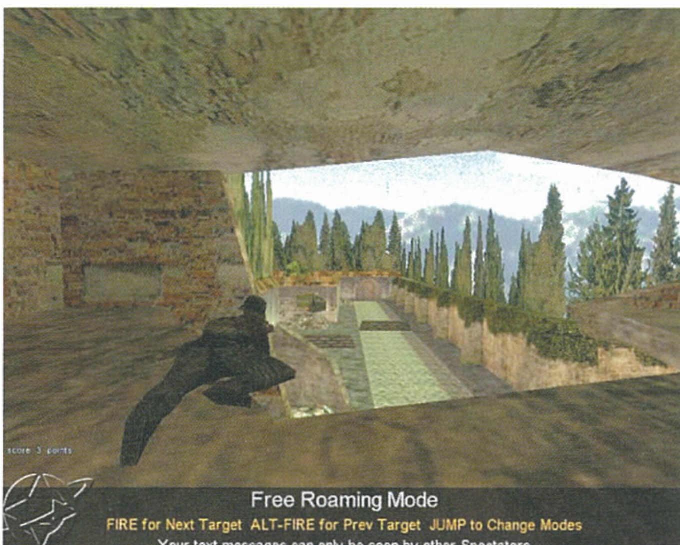
Genre : Mod pour Half-Life
Éditeur : Sierra
Config minimum : PIII 500, 64 Mo, Carte 3D
Fichier : Data\Demos\Dod\dod_v31.exe

Installation de la démo

Voici la toute nouvelle version d'un des mods les plus populaires du moment, l'excellent Day of Defeat pour Half-Life. C'est une sorte de Counter-Strike qui se déroule sur des maps de la Seconde Guerre mondiale. Cette bêta 3.1 incorpore la technologie anti-cheat de Valve et corrige une bonne tonne de bugs.

Mode d'emploi

Voici un descriptif des commandes les moins évidentes du menu d'option :
Activate In-Game VGUI : affiche le menu qui permet d'envoyer des messages vocaux, de faire des signaux aux coéquipiers...
Drop Ammo : permet de passer des munitions aux coéquipiers
Stop Yourself From Bleeding : c'est l'action « Bandage » qui permet d'arrêter de perdre continuellement de la vie quand on est blessé.
Crouch/Prone : pour s'agenouiller et se coucher au sol.
Deux trucs à connaître pour éviter d'avoir l'air idiot en pleine partie multijoueur :
- Pour utiliser le Machine Gun, on ne peut le déployer que dans certaines zones de la carte, signalées par un icone qui apparaît sur le HUD. Mettez-vous en position Prone, déployez votre bipod avec la touche Secondary Fire, et vous serez prêt à tirer.
- Pour regagner de la « Stamina » facilement, mettez-vous en position « Crouch » ou « Prone » et ne bougez pas pendant quelques secondes.



Som mairE Cd-rom

Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LES SHAREWARES AUDIO :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

(LOLO.MIX)-Funky.zip	Musique de lecteur
fred(tb).fr-the second idea.zip	Musique de lecteur

LES SHAREWARES COMMUNICATION :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

a32-192.exe	Forte Agent 1.92
AOL2Pop.zip	AOL2Pop 0.95 Beta
dap53.exe	Download Accelerator Plus 5.3.0.0
FlashFXP_2_rc2_setup.exe	FlashFXP 2.0 RC2
SFTPFull.exe	SmartFTP v1.0.969
SpamNet1.0Beta6.exe	SpamNet Beta 6
WebWhacker5Setup.exe	WebWhacker 2000 5.0
zaSetup3125.exe	ZoneAlarm Free 3.1.291

LES SHAREWARES DRIVERS :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

30.82_win9x.exe	Driver nVidia Detonators 30.82 Certifié 95/98/Me
30.82_winxp.exe	Driver nVidia Detonators 30.82 Certifié XP/2000
ADGXPDrvUpdate.exe	Drivers XP SoundBlaster Audigy
VIA_4IN1_V440V(a)P3.zip	Driver VIA 4 in 1 v4.40
w2k-gta3-d3d-3351-patch.exe	Ati Patch Direct3D pour Windows 2000
wme-gta3-d3d-3351-patch.exe	Ati Patch Direct3D pour Windows 98/Me
wxp-gta3-d3d-3351-patch.exe	Ati Patch Direct3D pour Windows XP
wxp-radeon-6-13-10-6118-efg.exe	Driver ATI Radeon Catalyst 2.1 Windows XP
w2k-radeon-5-13-01-6118-efg.exe	Driver ATI Radeon Catalyst 2.1 Windows 2000
wme-radeon-4-13-01-9050-efg.exe	Driver ATI Radeon Catalyst 2.1 Windows 98/Me

LES SHAREWARES GRAPHISME :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire des dizaines de fonds d'écran qui ne sont pas répertoriés ainsi que les fichiers suivants :

DesktopKeeper310b.exe	DesktopKeeper 3.1 Beta
ffdshow-20020617.exe	ffdshow
WinDVD.exe	WinDVD 4.0.11.83
zplay270.exe	Zoom Player 2.70

LES SHAREWARES JEUX :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

Barbu Soccer.zip	Barbu Soccer
buriedsecrets.zip	Buried Secrets
dmz17.exe	DragonMod Z
dodv30vf.exe	Day of Defeat 3.x VF
fcs10041005.exe	Patch Counter-Strike v1.004 à 1.005 VF
frontline17_up.exe	Front Line Force 1.7
GameSpyInstaller260000REG.exe	GameSpy 3D v2.60
jedimod1_2.zip	JediMod 1.2 (Mod Jedi Knight 2)
L'oublie.zip	L'oubli - Carte Multijoueur pour Warbreeds
Morrowind Plug-ins.zip	Plug-in pour Morrowind
Naufrageur.zip	L'épée du naufrageur (v1.02)
q3f_220.zip	Q3 Fortress v2.0 à 2.2
réconciliation.zip	Carte Heroes of Might and Magic 3
retrocs25.exe	Retro Counter-Strike 2.5
Scénarios pour Starcraft.zip	Cartes pour Starcraft et Broodwar
Secret.zip	Module pour Arcanum
sturmbot14.exe	Bot pour Day of Defeat 3.x
Tombeau.zip	Module pour Arcanum
tramontagne.zip	Carte heroes of Might and Magic 3
tropico_pi_bonus.exe	12 maps pour Tropico

LES PATCHES :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

aao_patch_100to101b.exe	America's Army Operations Recon v1.01b
AOW2_Euro_Patch_V1_1.EXE	Age of Wonders II v1.1 Europe
bwv1_20.zip	Patch pour Black & White 1.20
Civ3v129f.exe	Civilisation 3 version 1.29f
D2Patch_1.3_to_1.41_french.exe	Patch 1.3 à 1.41 pour Disciples II
disc2u1314f.zip : Disciples II	Dark Prophecy 1.3 -> 1.4 (français)
DN_MP_v101.zip	Duke Nukem Manhattan Project v1.01 (CD Rom PC)
dsupdate1.1.1460.exe	Patch 1.1 pour Dungeon Siege
ether107fr.zip	Patch pour Etherlords 1.07 (français)
f11091110.exe	Patch pour Half-Life v1109 à 1110
GTA3patch1.1.zip	Patch pour GTA III v1.1
homm4v13fr.zip	Patch pour Heroes of Might & Magic IV 1.3 (français)
hotel_fr476.zip	Patch pour Hotel Giant 4.76 (français)
JKIIUp104.exe	Patch pour Jedi Knight II v1.04
MobileForcesPatch_20000.exe	Patch pour Mobile Forces v20000
morrowind_v120722_europatch.zip	Patch Morrowind 1.2.0722 européen
mw4pr3_fr.zip : Mechwarrior IV	Vengeance patch 3.0 (français)
nwnenglish1.22patch.exe	Patch pour Neverwinter Nights v1.22 (anglais)
sof2-101patch.exe	Patch pour Soldier of Fortune II v1.01
SWGBCCv1_1.zip	SW Galactic Battlegrounds : Clone Campaigns v1.1
TPI_153_Fra.exe	Patch 1.53 pour Tropico : Paradise Island VF
war3v101b.zip	Patch Warcraft III : Reign of Chaos version 1.01b
wolf_update_133_lite.exe	Return to Castle Wolfenstein v1.32 à 1.33
ww3_patch_v_1_2.exe	World War III : Black Gold

LA PHARMACIE :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

Outils de desinfection.zip	19 outils de désinfection gratuits
powarc800.exe	PowerArchiver 2001 Version 8
winhex.zip	WinHex 10.5
winhex-f.zip	WinHex 10.5 Manuel d'utilisation Acrobat Reader

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

CPUCOOL9.ZIP	CPUCool 7.1.2
CursorXPFree120.exe	CursorXP 1.2
desklook.zip	DeskLook v1.0
hotcpu.exe	Hot CPU Tester v3.4
setup.exe	True Launch Bar 1.2.5 RC3
winamp3_0-full.exe	Winamp3 3.0 Final
winpulse.zip	Winpulse v1.0.4
XPAntiSpy3-French.zip	XP AntiSpy 3.60

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelle que nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR

PAR LES CRÉATEURS DE BALDUR'S GATE™

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS™



"LE JEU
QUI VA CHANGER
LE JEU DE RÔLE
POUR TOUJOURS"

PC ZONE 2002





Neverwinter Nights™, le jeu de rôle le plus attendu de sa génération, arrive enfin !

Replongez au cœur de l'univers magique de l'heroic fantasy dans une aventure magnifiquement scénarisée et orchestrée par les règles officielles de Donjons & Dragons 3ème édition. Vivez une expérience unique en solo et révolutionnaire en réseau. Devenez le Maître du jeu, créez de toutes pièces votre aventure et gérez jusqu'à 64 joueurs en ligne !

La ville de Neverwinter est frappée par une épidémie de peste terrible. Rejoignez les aventuriers de la ville, en quête des créatures magiques de Waterdeep, seules capables d'endiguer ce fléau grandissant. Mais attention : conspirations et trahisons sont monnaies courantes dans ces contrées !

LIBÉREZ VOTRE IMAGINATION

FAITES VOS JEUX !





DEVELOPED BY BIOWARE CORP

ATARI



www.neverwinternights.com

Patch Civilisation

3 1.29F

Et zou, un nouveau patch énorme pour Civilisation 3 made in Sid Meier. Une fois de plus, c'est du sérieux : la liste des ajouts et des corrections fait à peu près 75 cm de haut (mesurée sur un écran 17"). Enfin le plus important, ce sont les rajouts : meilleur placement des villes dans l'éditeur (avec un nom généré automatiquement en fonction de l'époque), adjonction de « toujours renégocier les traités » dans les préférences (qui force une renégociation toutes les vingt minutes). On ajoute aussi une règle de production accélérée pour le joueur, un zoom dans le mapmaker, un cancel dans le « go to city », un meilleur chargement des scénarios, la possibilité de renommer des unités pour peu qu'elles produisent un leader à la guerre (et leur rajoute un astérisque).





Côté bugs, on accélère la génération des cartes par le world builder, on vire le plantage qui survient parfois sur l'écran de ville, on offre une meilleure distribution des richesses et des goodies sur les cartes générées. Le conseiller militaire, lui, évaluera désormais la force des armées selon leur puissance estimée et non plus sur le nombre de leurs d'unités. Les forces aériennes ignoreront enfin les coûts de mouvements sur les différents types de terrains.
Dispo sur :
www.firaxis.com/downloads_detail.cfm?file_id=58 (10 mégas)

patches



Bob Arctor

La rentrée commence sur les chapeaux de roues avec un paquet de mises à jour et de nouveaux add-ons officiels pour l'un des jeux de l'année : Morrowind. Et si ces derniers ne vous satisfont pas, vous trouverez certainement ce qu'il vous faut parmi la centaine d'autres extensions faites par les fans sur les pages officieuses. Pendant que les p'tits gars de Bethesda bûchaient comme des malades, notre ami Meier a lui aussi planché dans son coin afin de nous ressortir un gros fichier pour son Civ 3.

Ah oui, un effort important d'organisation a été fait pour que les patches de ces pages soient également présents sur le CD n°2 de ce numéro. Oui, je sais, ça devrait être comme ça depuis le début, mais comme le CD est bouclé avant le magazine, ce n'est pas si simple. Mais bon, on essaye de mieux s'organiser… il n'est jamais trop tard pour bien faire.

Patch Tropico

Paradise Island 1.53

Un patch pour un add-on, c'est la honte, hein ? Bon, ben tant que ça marche. Et puis, c'est pas n'importe quel jeu Tropico, c'est celui dans lequel j'ai massacré à coup de dinosaures des contras par poignées de cent en bon dictateur. Au chapitre, une suppression d'une dizaine de cas de crash et de retour au bureau, la possibilité de détruire les ranchs au bulldozer (et les animaux) et amélioration du taux de croissance des pâturages pour qu'ils rapportent plus. Les centrales électriques cesseront immédiatement de fonctionner en cas de mort des ingénieurs. Il ne sera plus possible de construire plusieurs stations de télé, de radio ou même plusieurs cinémas, on n'est pas dans un pays riche, bordel. Dans les cartes générées, le fort colonial sera placé avec plus de logique au bord des plages.





Les unités ne pourront plus passer à travers les murs. Les dictateurs qui ont comme caractéristique « incorruptible » ne pourront plus piquer de la thune aux « fonds pour l'enfance malheureuse » ou lors des enchères après les fouilles dans le fort. Côté amusements, ajout d'une émeute de touristes qui, lorsqu'ils ne sont pas contents, se mettent à s'entretuer. Mais après tout, s'ils dépensent de l'argent pour ça… Côté événements aléatoires, le patch rend les orages moins puissants et limite les tempêtes tropicales pour qu'il n'y en ait pas plus d'une tous les quatre ans. Attention, avant d'appliquer le patch 1.53, il faudra au préalable télécharger et lancer le 1.51. Patches dispos au www.take2games.com/index.php?p=support&product=148,3,Tropico:%20Paradise%20Island,PC,Gathering_of_Developers,tpi&section=patches (1 et 6 Mo)
Sur le site officiel au http://tropico.godgames.com/paradiseisland/index.html, on trouvera aussi douze nouvelles cartes pour cet add-on ainsi que des fichiers supplémentaires pour l'éditeur.

Morrowind patches 1.2.0722

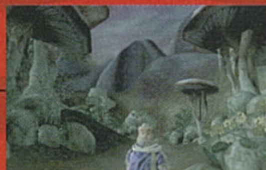
ET ADD-ONS OFFICIELS

Et voilà le patch tant attendu pour Morrowind. À votre courrier, quelque chose me dit que vous n'avez pas tenu jusqu'à la sortie de la V.F. Du coup, attention, car ce patch existe en deux parfums. Le premier, le modèle ricain, ne fonctionnera qu'avec la version Import que certains d'entre vous ont achetée. Le second, le patch européen, fonctionne avec la version « semi-localisée » qu'Ubi Soft a sorti en France cet été. Au programme : amélioration de l'éditeur (peuplement automatique des océans par des créatures aquatiques), un mode Autorun qui a enfin été introduit (touche Q) et nous permet de franchir de longues distances sans se fouler l'index, un doigt particulièrement fragile. Les temples et les shrines peuvent désormais soigner les pertes d'attributs ou de skills. On voit aussi l'apparition du très attendu réglage de difficulté (il remplacera donc la douzaine de patches similaires conçus par les joueurs) qui nous permettra enfin de revivre une vie pleine de dangers à haut niveau. On trouve aussi une barre de santé pour les créatures, qui apparaît sur notre propre interface et qui est très utile pour régler le curseur de difficulté. Possibilité de passer du mode Son accéléré hardware au mode Software en cas de problèmes de plantages ou de distorsions survenant avec certaines cartes audio (dont la mienne). Côté bugs, la liste des problèmes corrigés fait une centaine de lignes : on ne retournera plus au desktop en pressant Enter pendant la fabrication de potions, le problème de mémoire avec les objets conjurés a disparu, le restore et drain n'affecteront plus la valeur de base d'un attribut, s'équiper d'une soul gem pendant un combat ne la fera plus disparaître, meilleur comportement (plus logique) des créatures en mouvement, ainsi que des alliers qui nous suivent désormais de beaucoup plus près. (Seule la version européenne se trouve sur le CD de Joystick)

Patch American (4 Mo)
www.bethsoft.com/downloads/patches/Morrowind_v1.2.0722.exe
Patch européen (8 Mo)
ftp://ftp.ubisoft.de/Morrowind/Morrowind_v120722_europatch.zip









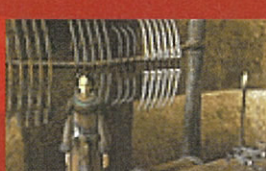












patches

En plus de ces patches, Bethesda a réalisé des petits plug-in rajoutant des choses très éclectiques dans le monde de Vvardenfell. Attention, certains ne fonctionneront qu'avec le nouveau patch cité plus haut. Ils sont tous disponibles sur le site officiel de Bethesda au www.elderscrolls.com/main.htm

Adamantium Armor (256 k) rajoute des armures faites de ce métal mystérieux et très dur que les amateurs de super héros (soupir !) connaissent bien grâce à leurs parents qui ont claqué des milliers de francs dans des conneries de comics.

LeFemm Armor (600 k). Au vu du nom de ce patch, on s'aperçoit que le français de cuisine fait encore des ravages outre-Atlantique. Bref, ce sont tout simplement des sets d'armures qui épousent bien mieux les contours féminins.

Master Index (64 k). Vous vous souvenez des sortes de monolithes bizarres situés à l'intérieur des forts? Ce sont des Prolypon. Il se peut sans doute que vous n'ayez pas encore compris leur utilisation et cette quête va vous permettre de trouver le Master Index, un bouquin qui vous permet de vous télétransporter entre ces forts ou dans la guilde de mage de Caldera.

Helm of Tohan (218 k). Le casque de Tohan, fait en Adamentium (décidément), est un nouvel artefact unique pour le jeu. En nous promenant du côté de Dagon Fel (un des plus jolis coins du jeu), on pourra se lancer à sa recherche en parlant aux passants.

Bitter Coast Sounds (43 k). Patch d'ambiance qui rajoute une ambiance de marais… aux marais. Au programme, des sons de grenouilles et de jolies lucioles. Mais qu'est-ce que foutent de jolies lucioles dans des saletés de cloaques puants ?

Area Affect Arrows (7 k) : Vivec est aussi la capitale du commerce. La preuve, le marchand de flèches du quartier des étrangers (au premier étage) vient de recevoir une cargaison de projectiles à aire d'effets.

Ces plug-in se trouvent dans la rubrique « Sahrewares\Jeux » du CD

COURRIER

Bouts de trucs en vrac

Je voudrais savoir pourquoi il n'y a pas de poster chaque mois, quitte à payer Joystick un peu plus cher.

Flo

Pour obtenir de merveilleux posters de toutes les couleurs, envoyez vos chèques de 100 euros (pas cher !) à l'attention de monsieur pomme de terre, Service « Cool, des Posters ! », BP 45 Building Georges Town, Îles Caiman. Merci aussi pour votre suggestion d'augmenter le prix de Joystick.

Si j'achète un AMD Athlon 1800+, un disque dur de 80 Go et une GeForce4, je suis tranquille pour combien de temps pour les jeux ?

Alain

Ouh là là… mais elle date de quand cette lettre ? C'est déjà super-dépassé ça.

Ron Gilbert, qui a travaillé aux côtés de Chris Taylor sur Total Annihilation (un jeu incroyable mais pas assez reconnu), est-il à l'origine de la saga Monkey Island ?

Georges Lucas

Oh que oui. Fondateur de Cavedog, nous devons aussi à Ron Gilbert quelques autres titres parmi lesquels : Diablo II, Full Throttle, Day of the Tentacle, Sam & Max, Indiana Jones Fate of Atlantis & The Last Crusade, Loom, Maniac Mansion ou encore… Zak McKraken. O.K., il a du talent. Mais d'un autre côté il est obèse.

POURQUOI le site www.joystick.fr est-il mort si subitement ? Je n'ai entendu nulle part la raison de cette disparition.

JDaM

Étonnement, c'est le succès qui a buté le site : trop de fréquentation… la bande passante coûtait trop cher. Mais si vous voulez revoir un jour ce site que vous aimez tant, envoyez vos chèques de 100 euros (pas cher !) à l'attention de monsieur pomme de terre, Service « Sauvons le site Joystick », BP 45 Building Georges Town, Îles Caiman.

Pourriez-vous mettre un top des manettes/joys/volants dans votre mag, ou un ptit comparatif ? Parce que ça fait je sais pas combien de numéros que des manettes sortent non stop, alors on est pas fixé pour savoir ce qui est le mieux…

Cosmo

C'est en chantier. Beaucoup de produits sont prévus pour Noël. Nous en profiterons pour faire un récapitulatif.

Expérience exigée

Dites les gars, comment on fait pour entrer dans votre magazine ? Quelles études ? Et ne me répondez pas qu'on y arrive par hasard en ayant rien foutu !

Ter2p

Le métier se professionnalise. Le cursus exigé en devient de plus en plus pointu. Bob Arctor par exemple a fait sport-étude de golf et de lutte libre puis a abandonné ses études en troisième. C'était exactement ce que nous cherchions. Pete Boule était le vigile de l'immeuble de Joystick. Caféine a tout appris du PC au cours de ses deux années de droit à Blois. Le plus gros diplôme de Casque est son brevet de pilote périmé. Il était donc parfaitement qualifié pour devenir notre rédacteur en chef. Quant à Cap'tain Ta Race, il présente le cursus le plus académique. Il a été (en vrac) taxi, livreur de pizza, Maître Sega, accordeur d'accordéon, pigiste pour Accordéon Magazine, gérant d'une salle de billard, négociateur immobilier, DJ de bal musette, plombier, et vendeur de fringues sur les Champs. Nous en attendons au moins autant de tout nouveau candidat.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT,
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK - CD ne marchant pas,
commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent dans une cabane faite de branchages construite au sommet des ruines de notre site : www.joystick.fr

Propositions de programmes, images, maps, etc… à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Merci à tous les lecteurs qui m'ont envoyé des virus. C'est la saison. Il fait chaud. Ça pullule. J'ai dû en recevoir 500. C'est trop sympa, merci mille fois. Afin de compléter ma collec, il m'en manque quand même encore un (C'est un NIMDA assez rare qui flashe le BIOS de votre carte mère avec un MP3 de Sardou). Sinon j'ai tout bien reçu, merci. Vos listes de numéros de téléphones, vos documents attachés .pif, .bat, et les très amusants « .doc.exe ». N'hésitez pas à m'envoyer des lettres aussi.
monsieur pomme de terre
courrier@joystick.fr, Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

L'art de jouer

Faire du jeu vidéo un art ? (question posée dans le précédent courrier) Le projet me paraît douteux, voué à l'échec. L'art n'est plus, depuis plusieurs décennies, défini par six disciplines classiques (peinture, sculpture, musique, etc.). Dire du cinéma ou de la peinture qu'ils sont un art ne rime plus à rien. Il en va de même pour le jeu vidéo. Le problème a donc changé et la bonne question est maintenant : « Peut-on faire de l'art avec les techniques du jeu vidéo ? ». La réponse est évidemment oui. On peut faire de l'art avec un jeu vidéo de la même manière qu'on peut en faire en écrivant, en filmant ou en peignant.

Mais l'art se doit d'être une rupture avec le passé. Or les acteurs de l'industrie vidéo ludique ont beaucoup de mal à se détacher du travail de leurs aînés. Réutilisation des licences, répétition des concepts ; les quelques innovations restent toujours bien timides. Que se soit au niveau de l'Intelligence Artificielle, ou des moteurs physiques il faut coller toujours plus près à un modèle érigé en référence absolue : la réalité. L'autre voie est celle des interprétations mythologiques (science-fiction, médiéval-fantastique, etc.).

Or c'est justement le premier obstacle en art, ainsi que le plus difficile à surmonter. Par exemple, l'art pictural n'a réussi à se défaire de ses références qu'au début du XIXe siècle. Il va falloir abandonner la narration, se détacher du récit tel qu'on le connaît en ce moment dans les jeux vidéo. Les nouveaux romanciers l'ont fait, le cinéma d'art et d'essai aussi, et même le cinéma grand public s'y est mis. Il y a de nos jours beaucoup de réalisateurs qui ne donnent plus la priorité à l'histoire, voire qui ne s'en préoccupent pas. Autre obstacle de taille : l'art n'est pas du côté du divertissement. On ne va pas dans un musée pour se divertir mais pour enrichir sa vision du monde.

Je pense qu'il manque une sorte de jeux vidéo d'art et d'essai, où seraient expérimentés des principes radicalement nouveaux. Mais sans vouloir être pessimiste je pense aussi que de notre vivant il va flloir se contenter du jeu vidéo tel qu'on le connaît déjà.

Josquin Roché

Tiens, une lettre intelligente. Du coup, c'est intéressant, mais un peu chiant aussi. Sûrement aussi intéressant et chiant que les jeux « artistiques » qui ne manqueront pas de voir le jour… quoique. Si vous en avez l'occasion, jetez donc un œil à un jeu de PlayStation 2 intitulé Rez.

Killer Instinct

Oui, j'avoue. Je joue à GTA3, je vole des voitures et j'écrase des grand-mères. Oui, je joue aussi à Soldier of Fortune 2. J'ai mutilé plusieurs centaines de membres de minorités ethniques. Oui je joue à Counter-Strike. J'aime prendre les terroristes, placer des bombes et tuer des membres des forces de l'ordre. Mais je sais faire la différence entre un jeu et la réalité… comme tout le monde à part les psychopathes, n'est-ce pas ?

Je m'insurge contre tous ceux qui prétendent que les jeux vidéo sont dangereux, rendent les jeunes violents et veulent faire interdire des softs comme GTA3. Je m'insurge contre France 2 qui diffuse un reportage sur les jeux vidéo violents après qu'une jeune fille a été poignardée par un camarade.

Quel jeu met en scène des jeunes qui rentrent de boîtes bourrés au volant ? Car apparemment, c'est ça qui cause le plus de morts chaque semaine.

Baptiste

Tiens, et c'est un heureux hasard, Bob Arctor, qui est juste en face de moi, est en train de rédiger une news sur un Philippin qui a tiré une balle dans l'œil d'une fille qui l'avait battu à un jeu vidéo. Avouons-le, nous en ferions tous autant. Moi, c'est bien simple, quelqu'un commence à attaquer ma base à Warcraft III, je sors mon cutter, j'ouvre le bide du mec et je bouffe son foie. Non, décidément, je ne suis pas d'accord avec vous. D'ailleurs je vais venir vous ouvrir vous aussi, vous et tous les autres extraterrestres qui se déguisent en humain.

Ha ha ha ! je blague bien sûr. J'ai un certif de ma psy. Je suis super-guéri. La prison m'a changé. J'ai commis des erreurs O.K. Mais c'est du passé.

QUE SERAIT LE SON SANS CREATIVE.



Sound BLASTER



INSPIRE



JUKEBOX

Pourquoi limiter votre plaisir audio ? Chez Creative® Labs, le son est pur, clair et sans fausses notes. Alors, que vous soyez un joueur passionné ou tout simplement un amoureux de la musique, il y aura toujours une solution audio Creative pour vous !
www.europe.creative.com

CREATIVE
GET INVOLVED*

*IMPLIQUEZ-VOUS

Ah la Hongrie... quel beau pays ! Son histoire millénaire, ses paysages champêtres et ses spécialités culinaires, tout un poème... Devinez quoi ? Par une belle journée d'août, nous sommes partis à Budapest. Oui, on est comme ça à Joy. Les séjours culturels, c'est notre passion. Et, alors qu'une horde de Hongroises à demi nues nous proposaient de renouer l'amitié franco-magyar, n'écoutant que notre courage et surtout que lui, nous avons rendu visite à Digital Reality, les créateurs d'Haegemonia. Eh oui, c'est beau la conscience professionnelle, les gars.

robots chez Digital Reality, mais une belle brochette de passionnés de jeux vidéo. Par 35° de température ambiante, nos amis hongrois planchent d'arrache-pied pour mettre la dernière touche à leur ultime création. Fallait voir ça. Imaginez un grand bureau en open space, avec une vingtaine de gaillards en short et en tongs, occupés, qui à régler les animations, qui à tester les options mulijoueurs. Avec toutes ces filles de l'Est en fleur qui batifolent à l'extérieur... Diantre, voilà des gens qui sont prêts à tous les sacrifices pour nous coder le meilleur jeu possible. Chapeau bas, messieurs les Magyar !
Jusqu'à présent, seule une démo non interactive avait filtré de leurs labos de

Espace, frontière de l'infini où vogue notre PC... depuis Homeworld, l'espace est devenu un sujet privilégié pour les fans de stratégie temps réel. Digital Reality, les spécialistes du jeu de stratégie cosmique avec les fameux Imperium Galactica I et II, nous ont fait les honneurs de leur futur RTS : Haegemonia.

PAR iansolo

Hongroises de tout dans l'espace

Haegemonia est bien parti pour allier les meilleurs ingrédients du genre. Un graphisme somptueux et une bonne dose de gameplay. On n'en attendait pas moins de Digital Reality qui se sont déjà illustrés dans le genre cosmo-stratégique avec la série des Imperium Galactica. Galactica ? C'était pas le nom d'une série kitsch des années 70 ? Avec le petit robot qui faisait Bidibidibdi ! Et des Hongroises dévêtues partout... Ah non, ça c'était le feuilleton débile, Buck Rodgers. Faut pas confondre. Pas de



GENRE : STRATÉGIE SPATIALE
ÉDITEUR : WANADOO EDITIONS
DÉVELOPPEUR : DIGITAL REALITY
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2002

B L U E   S H I F T   H A E G E M O N I A :   L E G I O N S   O F   I R

Haegemonia Legions of Iron







Des modélisations de vaisseaux somptueuses.

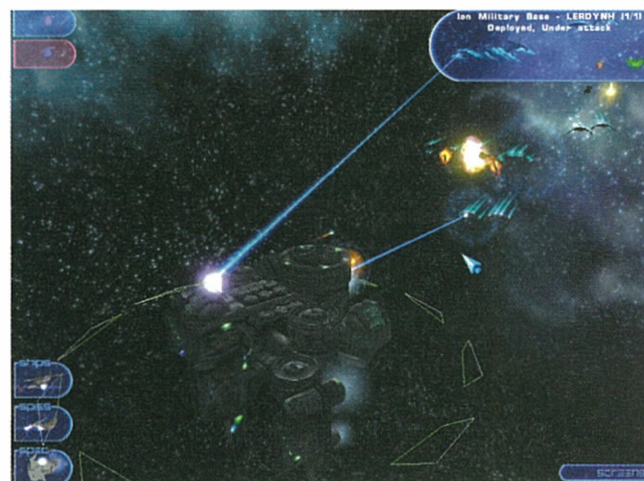
Budapest. Déjà très impressionnante. Même s'il n'était pas possible d'interagir avec cette démo tournante, on ne pouvait que tomber sous le charme du graphisme. Les textures des planètes, les mouvements des vaisseaux et les effets spéciaux tonitruants : tout portait à croire que l'on admirait une animation précalculée en images de synthèse. Que nenni, il s'agit là du moteur 3D du jeu, s'exécutant en temps réel. Pour s'en convaincre, il suffit de contempler un moment la démo pour constater que les mouvements et les combats ne se répètent pas à l'identique. Et pour cause, cette tournante intègre déjà l'Intelligence Artificielle (I.A.) d'Haegemonia.
Mais, foin de démo. Gábor Fehér, directeur de Digital Reality, nous a fait une présentation jusque dans les moindres détails de son bébé. L'occasion de découvrir ce que la bête a dans le ventre pour ce qui est des possibilités stratégiques. Mais, hop, hop, hop, n'allons pas trop vite en besogne. Tout commence par un petit cours d'histoire du futur. Direction le système solaire.

Bienvenue en 2104

L'année 2104, comme le rapporte la Grande Histoire Galactique (tome VII, éditions Proctura), fut une année de merde. Le 15 août, la guerre est déclarée entre l'Organisation Coloniale Martienne et le Gouvernement Mondial de la Terre. Le début d'un conflit terriblement meurtrier où l'espèce humaine atteint des sommets rarement atteints en matière d'autodestruction programmée. Comment en sommes-nous arrivés là ? Pénurie de Hongroises, prétendirent certains analystes. Mais il y a fort à croire que l'explication se trouve ailleurs. En 2104, plus de 700 millions de colons vivent sur Mars. Ils disposent de leur propre administration et d'une économie autonome. Mieux, compte tenu des conditions favorables, la Terre finance sur Mars toute la recherche scientifique humaine. Ce qui devait arriver se produisit. Constatant que depuis trente ans 90 % des nouvelles inventions ont été conçues sur la planète rouge, les colons de Mars réclament 30 % des sièges au Parlement. Le premier pas vers une déclaration d'indépendance. La Terre se fait tirer l'oreille. Le 12 juillet, une délégation martienne est attaquée. Dix-sept morts et cinquante blessés. L'Organisation Coloniale déclare : « Nous savons ce que nous avons à faire ». 14 juillet : feux d'artifice. 18 juillet : l'armée martienne arraisonne des vaisseaux marchands terriens et confisque les cargaisons. Statu quo. Ultimatum. Déclaration de guerre. Boum !
Et c'est là que vous faites votre apparition. Les données stratégico-politiques sont les suivantes. La Terre a la puissance démographique. Mars détient le pouvoir technologique. Quel camp va l'emporter ?



Du simple éclaireur léger à la super base spatiale, près de 40 vaisseaux à produire et bousiller.



Troupes d'élite

La guerre fratricide entre Mars et la Terre n'est que le point de départ du space opera que nous concocte Digital Reality. Au menu : exploration de nouveaux systèmes, terraformation, gestion de ressources, recherche scientifique, espionnage, combats tactiques et plus encore. Qui a dit que l'espace était vide ? Nos pérégrinations nous mènerons dans des trous noirs, des champs d'astéroïdes, des nébuleuses de gaz, des nuages cosmiques… jusqu'à ce que nous croisions la route de quelques espèces extraterrestres, pas forcément plus conciliantes que nos frères de sang.





Comme Gábor Fehér nous l'explique, Haegemonia propose au joueur de diriger l'un ou l'autre des deux camps. La campagne comprendra de 25 à 30 missions, en fonction de nos choix. Car, c'est une bonne nouvelle, les missions ne s'enchaîneront pas de manière linéaire mais dépendront des précédents succès… ou échecs. En tant que grand commandant de la flotte terrienne (ou martienne), vous vous voyez confier le devenir d'une armée de braves combattants. C'est là un autre atout du gameplay d'Haegemonia : on pourra trimballer nos p'tites unités de mission en mission, pour peu qu'elle ne se fassent pas étriper en chemin. Il faudra apprendre à les bichonner, à découvrir la personnalité de chacun. Avec le temps, les p'tits gars gagneront de l'expérience, ils prendront des galons. Et comme c'est souvent le cas avec les animaux de compagnie, on finira par s'attacher à leur regard de cockers tristes. Rigolez pas, vous aussi vous verserez une larme le jour où votre unité d'élite, trimballée tant bien que mal 15 missions durant, se fera égorger lâchement aux confins de Pluton. Voilà une composante psychologique importante des RTS que Digital Reality n'a pas oublié en chemin. Grand bien leur en fasse.



L'arbre des inventions d'Haegemonia est un vrai baobab : 200 technologies à rechercher.

Autre confidence de Gábor : dans Haegemonia l'I.A. ne trichera pas. Y en a marre de ces jeux où l'ordinateur s'octroie les pleins pouvoirs pour gagner en douce. Pas de ça ici : on choisira un niveau de difficulté en début de partie et le programme s'y tiendra. Effectivement, l'ordinateur aura des ressources limitées. Pour mener ses combats, l'I.A. devra se débrouiller avec les mêmes portées radar que son adversaire humain, etc. D'ailleurs Haegemonia ne se limitera pas au mode Campagne en solo. On trouvera, bien tapies sur le CD du jeu, les options multijoueurs qu'un bon RTS moderne se doit de proposer : deathmatch, coopératif, escarmouche. De 8 à 16 joueurs pourront se mettre sur le pif, que ce soit en réseau local ou sur Internet via Gamespy. Nous avons assisté à une partie réseau survoltée entre deux développeurs de Digital Reality. Pas de doute, ce mode a du potentiel en matière de fourberies spatiales en tout genre.

Recherche et production

Comme pour leurs précédentes productions (de Réunion à Imperium Galactica II), il est difficile de résumer en quelques lignes les principes du jeu de Digital Reality tant les possibilités sont nombreuses. Pour simplifier, on dira qu'Haegemonia réunit des phases de gestion de ressources et de production sur les planètes, avec des phases de combat qui ne sont pas sans rappeler ce bon vieux Homeworld.

La recherche est basée par planète. C'est-à-dire que l'on disposera d'autant plus de technologies que l'on contrôlera de planètes. Selon Gábor Fehér, il sera impossible de maîtriser toutes les technologies au cours d'une seule partie. Ou bien on finira avec un équipement très moyen. Cette facette du jeu nous oblige à prendre des décisions. Ce qui au final n'est pas mauvais pour la durée de vie d'Haegemonia : on sera tenté de rejouer pour trouver d'autres combinaisons de technologies. Et il y a de quoi voir venir puisque l'arbre des inventions comprend près de 200 découvertes. En cours de partie, on pourra même installer des gouverneurs à la tête des planètes, dans le seul but de gagner des bonus supplémentaires en recherche et production.

L'exploitation minière sera l'une des principales sources de richesse. C'est sûr,



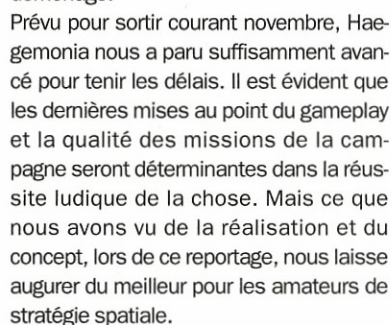
On distinguera l'ami de l'ennemi à la couleur des traînées des moteurs.

quand on voit le nombre de mineurs milliardaires de nos jours… Et qui dit richesse, dit production de vaisseaux. Autant dire le nerf de la guerre dans Haegemonia. Ces vaisseaux, on nous les proposera en une quarantaine de parfums différents, allant du chasseur furtif à la gigantesque base spatiale mobile. Comme dans un wargame, chaque engin sera déterminé par des caractéristiques précises (rayon d'action, boucliers, portées radar, etc.) Les systèmes d'armement seront également configurables à loisir, histoire de laisser s'épanouir le petit artificier qui sommeille en chacun de nous (laser, canons à protons ou à ions, missiles). Parmi les choses amusantes, on trouvera aussi des espions. Ces sympathiques unités seront quasiment indétectables, ce qui nous permettra d'aller observer les mouvements adverses, voire de taxer des trésors à l'ennemi. À moins que ce soit l'inverse qui se produise, ne sous-estimez pas l'I.A.
Dernière remarque qui a son importance : il sera possible de sauver en cours de mission. Une option d'autosave est également disponible. Une très bonne nouvelle quand on sait combien certaines parties peuvent s'éterniser. Et aussi vu la recrudescence des tempêtes solaires dans l'hémisphère nord, qui soumettent nos disques durs à un bombardement permanent de méchantes radiations qui font planter. Pauvres petits disques durs.



Wahoo c'est beau !

Les photos d'écran qui ornent ces pages ne sont pas à la mesure du graphisme d'Haegemonia. Oh que non. C'est encore bien plus beau en mouvement. C'est guère étonnant quand on sait que le « Walker engine », le moteur 3D du jeu, affiche près de 100 000 polygones en permanence. De quoi se plier aux modélisations de vaisseaux les plus débridées. En outre, un système de niveau de détail adaptatif permet d'accroître encore la finesse des trucs et des bidules quand on s'approche d'une planète ou d'un astronef. La nuit, on verra même apparaître les lumières de la civilisation en observant, depuis l'orbite, la surface d'une planète terraformée. En revanche, on ne pourra pas atterrir sur les planètes comme c'était le cas dans Réunion et Imperium Galactica. Bah, on peut pas tout avoir non plus.
Le soin apporté par Digital Reality dans la réalisation des explosions est tout aussi éloquent. La structure commence à se scinder, puis l'oxygène du vaisseau prend feu, avant qu'une série de déflagrations successives ne propulsent le moindre petit boulon dans toutes les directions de l'espace profond. Du bel ouvrage.
Enfin, pour achever de nous en mettre plein la face, les artistes d'Haegemonia ont réalisé près de vingt minutes de scènes cinématiques de grande qualité pour habiller de frais leur scénario. La bande son, toute en orchestrations classiques, ne devrait pas être en reste. Nous avons pu en avoir un avant-goût dans le studio de mixage de Digital Reality. Ça déménage.
Prévu pour sortir courant novembre, Haegemonia nous a paru suffisamment avancé pour tenir les délais. Il est évident que les dernières mises au point du gameplay et la qualité des missions de la campagne seront déterminantes dans la réussite ludique de la chose. Mais ce que nous avons vu de la réalisation et du concept, lors de ce reportage, nous laisse augurer du meilleur pour les amateurs de stratégie spatiale.



Beta Prime n'est pas une planète de tarlouzes. Et c'est le bon coin pour construire des Corvettes.

EDITO

Jérôme Darnaudet

J'éprouve un certain plaisir à ne pas être connu. Mes parents m'avaient pourtant fortement recommandé de faire Thierry le Luron, Mike Brant ou James Dean plus tard. Grand bien m'a pris de rester humble et sournois. Du coup, je peux surprendre les conversations des lecteurs entre deux rayons de la … tuuuuuuuut (de la Fnac).
- « Tu as vu cet article dans Joystick, ils ne tarissent pas d'éloge sur les nouvelles cartes 3D qui font de l'AntiAliasing… et quand tu tournes la page, t'as une photo pourrie avec des vieux escaliers de merde ! »
- « … je serais toi, je prendrais plutôt ce jeu-là, il a l'air terrible. »
- « Comment tu l'sais ? » - « Il s'est tapé 98 % dans PC Team ».
Bon okay, ça ne marche pas à tous les coups, mais quoi qu'il en soit, cela reste instructif.
Je me souviens d'une remarque qui revenait souvent concernant la notation des tests : « Joystick note trop haut »… « et puis avec leur pourcentage, on s'y perd ». D'autres pensent au contraire qu'une échelle de 100 permet une grande précision et dénote un certain professionnalisme. Mais alors, me direz-vous, pourquoi modifier ce barème ?
Ha ha, mais oui, pourquoi ? Parce que, si je puis me permettre, c'est un 100 contaminé. Bien que je ne me l'explique toujours pas, cette échelle provoque un phénomène d'aspiration vers le haut qui nous a poussés maintes fois à revoir notre notation à la baisse. Afin de couper court à la polémique et, dans une moindre mesure, sortir de la routine, les notes passent sur 10. Paf, comme ça, sans prévenir. Sans prévenir non plus, la note de Design devient une note Artistique (ce qu'elle a toujours été, du reste). Et blam, ça surprend hein ? Et c'est pas fini : les icones Windows, OpenGL… disparaissent au profit d'icones plus instructifs. Schlaa, prend ça dans la face : Kika est partie. Elle s'en va écrire une pièce de théâtre et voguer vers de nouvelles aventures. On lui souhaite plein de bonnes choses… Bon ben voilà, on a fait le tour. Ah oui, d'autres changements interviendront le mois prochain, mais rien d'aussi radical, promis.

Licenciator

Chez Infogrames, on aime bien les licences. Des fois, ça leur fait très mal au porte-monnaie et ça ne leur rapporte pas beaucoup (au hasard, la licence Ronaldohoho), mais en général, ce sont quand même de bonnes affaires. Les voilà donc qui viennent de se jeter comme des affamés sur les droits d'adaptation de Terminator 3, avec une option sur Terminator 4. Le jeu devrait sortir au même moment que le film produit par C-2 Pictures, c'est-à-dire à l'été 2003. Notez que les précédentes licences Terminator n'ont pas donné de jeux trop pourris dans le passé ; on se souvient notamment d'un shoot à la première personne, du temps des premiers Pentium, qui avait été à l'époque une vraie réussite.

Cancer Ware

Je suis sûr que vous connaissez Gator. Vous savez, le petit crocodile qui vous baise. Tiens, rien qu'en lisant « Gator », je suis même sûr que vous visualisez sa petite fenêtre qui s'affiche, et le petit crocodile qui vous sourit. Il est content, il vous a baisé. Oui oui, vous aviez pourtant cliqué « Non » et oui, oui, il s'est quand même installé. En virant ses innombrables composants, n'oubliez pas une seule de ses petites métastases… il se réinstallerait tout seul. On estime qu'aujourd'hui, Gator est installé sur 15 millions de PC. Depuis un an, les procès pleuvent. Quand vous visitiez un site commercial, Gator affichait des publicités de produits concurrents : DietWatch quand vous alliez chez WeightWatcher, ou Ford quand vous visitiez le site Toyota. Mais pas de bol, c'est maintenant au tour des plus grands journaux, Washington Post et New York Times en tête, d'attaquer le petit crocodile baiseur en justice. Voyons donc quel article de maroquinerie ils vont bien pouvoir confectionner avec la peau de son kiki irrité.

Télex

www.fautvraimentetreconpouravoir uneadresseinternetaussilongue.com Comme c'est vrai.

Voici un tableau récapitulatif ainsi que quelques exemples pour prendre ses repères dans la nouvelle notation de Joystick.

Note technique : Évalue la qualité de la programmation (fluidité des animations, rapidité d'exécution, optimisation du code, moteur réseau…), ainsi que le gameplay, à ne pas confondre avec l'intérêt. Un jeu de plate-forme jouissant d'un excellent gameplay (une bonne prise en main, des mécaniques de jeu réussi) peut obtenir une bonne note technique mais une mauvaise note d'intérêt si sa durée de vie est trop courte.
Note artistique : Cette note retranscrit la beauté des musiques, la qualité des bruitages, du graphisme, ainsi que l'ambiance générale et le degré d'immersion.

Note d'intérêt : La note la plus importante des trois reflète surtout le plaisir que procure le jeu. Elle est la synthèse de la note technique, de la note artistique, de la durée de vie et de ce que j'appellerai le feeling. Ainsi, un jeu comme Total Annihilation n'obtenant pas une bonne note artitisque peut tout à fait obtenir une excellente note d'intérêt.

0 - On en rit encore, et on vous le fait partager.
1 - Le jeu a 5 ans de retard mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.
2 - C'est pas bon signe…
3 - L'idée était là, pas les programmeurs.
4 - Globalement décevant.
5 - Sans surprises et sans saveur.
6 - Éventuellement pour les amateurs du genre.
7 - Bien sous tout rapport.
8 - Mieux que le 7. Une référence dans son genre.
9 - Totalement incontournable.
10 - Un jeu surpuissant (très rare).

Vous trouverez en page 88 la description des nouveaux icones.

LE JEU QUI TE SCOTCHE GRAVE SUR LE CHAMPIGNON !

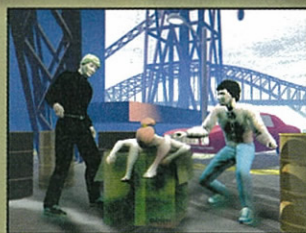


GPT 4

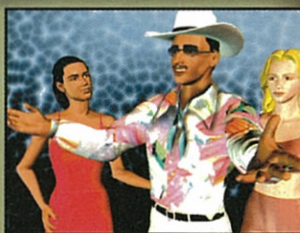
A FOND LA CAISSE !



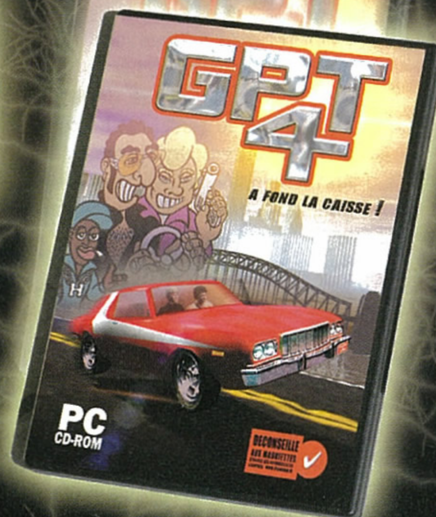
Tonneaux dans les tonneaux.
L' art du camouflage.



Rien ne vaut une bonne caisse
pour emballer les gonzesses.



Besoin d'un bon tuyau
sans se faire entuber ?



RETROUVE CHARKY ET TCHUTCH,
LES JUSTICIERS AU GRAND COEUR
QUI GAGNENT TOUJOURS A LA FIN.



PC
CD-ROM

DECONSEILLE
AUX MAUVIETTES
SYNDICAT DES AUTOMOBILISTES
ANONYMES WWW.VROOMM.FR



Canon scié

Non, il ne s'agit pas d'un de ces problèmes de terrorisme religieux qui font tout l'intérêt touristique de ces îles, mais d'une bête histoire de vengeance. Veronica Galang, une Philippine (décidément) de 17 ans, était une fana de jeux vidéo, tout comme son camarade de classe. Le problème, c'est que Veronica était trop bonne (aux jeux), assez en tout cas pour battre systématiquement son ami, partie après partie. Pour se venger de toutes ces humiliations dégradantes, celui-ci a dû hésiter longtemps entre lui payer un café au bar du coin ou lui coller direct une balle dans l'œil en pleine rue. C'est évidemment cette dernière solution qu'il a plébiscitée pour son côté pacifique et ludique, justement. D'après les témoins, elle l'aurait humilié en critiquant sa façon de jouer, ce qui explique bien des choses, conjointement au fait qu'il soit un pauvre dingue de plus bien sûr.



Loup

loup ? Oui, c'est moi



Il me semble que nous vous en avions déjà parlé, mais nous avons désormais plus de détails : le premier add-on officiel pour Battle Realms, Winter of the Wolf, est en route et il devrait sortir cet automne chez Ubi Soft. Il se déroulera sept ans avant le jeu original et retracera l'histoire du Clan du Loup. On y incarnera le héros Grayback, qui devra lutter pour libérer son peuple réduit en esclavage, forcé par le Clan du Lotus à fabriquer des kilomètres de papier toilette molletonné dans des conditions horribles. Cette extension devrait comporter 12 nouvelles missions, de nouvelles unités et sera vendu en bundle avec Battle Realms pour une trentaine d'euros. Évidemment, les possesseurs du jeu original pourront l'acheter moins cher contre une preuve d'achat, aux environs de 20 euros.

Chat qui brise

PLIC

Les Américains et les Anglais bouffent n'importe quoi comme spectacles. Ils font mieux que nous et à côté, notre TF1 fait parfois figure de chaîne culturelle. Depuis de trop nombreuses années, la comédie musicale Cats (des faux chats dansant) a attiré des millions de curieux de par le monde. Bob Martin est l'un de ceux-là : il a vu le spectacle 795 fois et a dépensé plus de 20 000 livres. En tout, c'est plus de 90 jours de sa vie dilapidés à voir danser des idiots en panoplie de chat. Enfin, je suis méchant, peut-être est-ce l'une de ces petites personnes atteintes par la maladie d'Alzheimer et qui n'ont plus de mémoire immédiate. En ce moment donc, il est bien malheureux parce que le show vient (enfin) de s'arrêter. Il commente : « Cela laissera un gros vide dans mon existence : je dépensais toute ma retraite dans Cats, mais ça valait le coup… Mais qui êtes-vous, que faites-vous dans ma maison ? Sortez, il faut que je me prépare pour aller voir Cats ! »

Votre avis à vous !

Jane Jensen Holmes (rien à voir avec Sherlock, Katie ou John, vous êtes vraiment des obsédés) veut votre opinion. Oui, la vôtre, sur la situation au Proche-Orient, sur le niveau des taux d'intérêt de la Réserve Fédérale, mais aussi et surtout sur l'excellente série des Gabriel Knight. Elle en est la créatrice, et elle pense sérieusement à faire un nouvel épisode (ce serait donc le quatrième) avec Sierra. Elle veut savoir si cela intéresserait toujours les fans de Gabriel Knight, ce qu'ils voudraient y voir, s'il faudrait le faire en 2D ou en 3D… Si vous avez des suggestions, envoyez une bafouille en anglais à janej@richfx.com.



Medic Kit 3.5

La Croix Rouge britannique continue de sauver des gens avec l'outil informatique. Cette fois, ils ont eu l'idée géniale de lancer un CD-Rom comprenant toutes les techniques des premiers soins pour répondre aux cas d'urgence les plus courants. Pour les derniers de la classe, il y a même un screensaver disponible sur leur site (www.redcrossproducts.co.uk/). Bien sûr, les techniques les plus rigolotes comme la trépanation à l'aide d'un simple tournevis, le fait de savoir vider un épanchement pleural avec une simple paille coudée ou amputer un membre grâce à la force de ses prémolaires sont encore des coups spéciaux qu'elle réserve aux titulaires d'un diplôme de médecine.

Dans compression, il y a pression

Une petite boîte californienne, Forgent, est en train de faire paniquer un beau paquet de monde en réclamant des royalties à toutes les sociétés utilisant le format de compression d'image JPEG. Forgent a en effet déposé il y a plusieurs dizaines d'années le brevet d'un système de codage des données dont a été tiré le principe de compression JPEG. Sony aurait déjà craché au bassinet, et un autre géant de l'informatique aurait versé 15 millions de dollars pour se mettre à l'abri de poursuites judiciaires. Proprement hallucinant. Forgent a encore quatre années pour extorquer le maximum d'argent aux grosses entreprises avant que son brevet n'expire. Sauf si demain matin, une météorite de quinze tonnes s'écrase sur leur bureau, ce qui pourrait me faire revoir toutes mes théories sur la non-existence de Dieu.

C'aurait pu être des baleines

Nous avons tous eu des petites sœurs. Juste avant qu'elles découvrent leur propre sensualité, elles tournent toutes leur attention sur les poneys. Cet animal est en effet l'une des demandes les plus courantes après la simple poupée. Bien des parents riches sont souvent assaillis vers les fêtes par des demandes allant dans ce sens. Certaines des familles les plus permissives se retrouvent vite avec des problèmes majeurs comme des shetlands de 400 kilos cohabitant avec eux dans la salle de bain, une quantité non négligeable de purin à faire passer discretos par le vide-ordures (ou l'évier), sans compter le transport de l'animal à la société d'équarrissage la plus proche en cas de décès, une fois que cet idiot aura brouté une prise électrique. Et voilà qu'une page web, www.dartmoorhillpony.com, propose de faciliter l'achat des poneys de par le monde, et met en ligne une loterie pour en gagner un ou deux gratos. Ah oui, vraiment, j'attends avec impatience de voir des troupeaux de canassons nains traînant comme des clodos sur les bords de l'A-86, après les grands départs en vacances.

La PS3 en Cell

Vous connaissez le Cell ? Non ? C'est le petit frère à Emotion Engine, le chipset graphique de la PlayStation 2. Le design du Cell, qui équipera donc la future PlayStation 3, a été terminé cet été. Les plans sont entre les mains des ingénieurs qui vont maintenant se charger de construire quelques prototypes avant de passer à la production de masse prévue pour 2004. Toshiba, IBM et Sony ont bossé conjointement pour développer cette puce dont le développement devrait coûter au final 400 millions de dollars. Le chipset Cell devrait être utilisé en grappe ; Sony compte par exemple en coller seize par console, ce qui permettra d'atteindre une capacité de calcul équivalente à 100 Pentium 2,5 GHz. C'est sûr, Tekken 6 et Gran Turismo 5 vont être vachement beaux.



Quand la Chine programmera

D'après The Register, la République Populaire de Chine aurait lancé le développement d'un clone de Windows. Ce nouveau système d'exploitation aurait les mêmes fonctions que celui de Microsoft et offrirait une compatibilité totale avec les principales applications comme Word et Excel. La chose s'appelle Yangfan et les premières versions seraient déjà déployées dans certaines administrations. Le but de tout cela est bien sûr de briser le monopole dont jouissent ces sales capitalistes d'éditeurs occidentaux, afin que la grande révolution marxiste puisse se poursuivre. Dire qu'il en reste encore, là-bas, pour croire à tout ça.

Heureusement, $ Vivendi est là $

Là, je devrais être en train d'écrire des news. Seulement voilà, je ne peux pas m'empêcher d'être troublé car je viens de me rendre compte du nombre inquiétant de chansons des Beach Boys qui traitent de près ou de loin du surf. Si si, regardez par exemple : Surfer girl, Surfin'safari, Surfin'USA, The girls on the beach, Good vibrations, Catch a Wave, All summer long, Warmth of the sun. Oui, d'accord, Warmth of the Sun ne parle pas explicitement du surf, mais on peut supposer que par une grosse vague de chaleur, en passant à côté de la plage, et en voyant ces gros rouleaux, on ne puisse pas résister à la tentation de s'en taper un ou deux. Tiens, c'est marrant mais j'écrivais cette news sans but, sans même rêver qu'elle ait un quelconque rapport avec le jeu vidéo, et là, j'apprends que le Wall Street Journal a annoncé que Vivendi-Universal allait peut-être vendre toute sa partie « Jeux » aux States pour deux milliards de dollars.



Le pigiste

Je hais les Anglais et leur système éducatif à la dure. Un ado des Midlands (au nord-est de Londres) qui n'avait jamais causé de tort à personne vient de se faire confisquer son portable par un père totalement abusif. Il aurait... Hein ? Il aurait reçu une note de portable de 400 euros parce que son imbécile de fils a envoyé 2 500 messages textes à ses mongos de potes ? Quel petit con. La facture, reçue par fax, était longue de 38 pages et représente quelques dizaines de messages envoyés chaque jour pendant un mois. Son fils, qui n'est pas la moitié d'un abruti, commente : « J'écrivais tellement que ma main me faisait mal à la fin de la journée, mais je trouve que c'était très drôle. » Au moins, pendant ce temps, il ne se masturbe pas.

Earth 2151

Un troisième épisode de Earth 2150, très bonne série de stratégie temps réel, est en préparation. Le scénario aurait pu être écrit par Tom Clancy avec quatre grammes d'alcool dans le sang. Suite à une série d'explosions nucléaires en Antarctique, les eaux ont recouvert la majeure partie des continents, et les rares survivants qui n'ont pas déjà fui sur Mars se battent pour grappiller les quelques hectares de terre restants. Vous aussi, vous devez vous demander comment se sont produites ces explosions nucléaires en Antarctique. Peut-être que dans un futur proche, des phoques terroristes rachèteront des ogives nucléaires à l'Armée russe et les balanceront sur leur ennemi de toujours, les lamantins. Nous en saurons plus sur ce mystère dès que le jeu sortira, ce qui devrait se faire dans les toutes prochaines semaines en France.

1, 20, 6, 4, 18, numéro complémentaire le 5



3DO a confirmé la sortie prochaine de la première extension officielle à Heroes of Might and Magic IV, The Gathering Storm. Attention, je vous balance les chiffres en vrac : 14, 21, 2, 38, 1, 49, et le complémentaire, le 21. On comptera 20 nouvelles cartes, 6 nouvelles campagnes, 4 nouvelles créatures, 18 nouveaux items magiques, de nouveaux héros, de nouvelles musiques et un éditeur de campagnes plus évolué. Tout ça devrait sortir dans les prochaines semaines, en attendant un cinquième épisode, car oui, il y aura sûrement un cinquième épisode vu les chiffres de vente des précédents opus.

RTS et mégaphone

BIZZ

Je me suis toujours demandé par quelle facétie de la nature un homme d'intelligence et de culture normales pouvait devenir commentateur sportif. Et voilà que sur le site web de la BBC, on pond un article de quatre pages sur le journaliste de parties en réseau le plus célèbre, Niall Chadwick (alias Chadman online). Il commente donc des affrontements de FPS ou de RTS en shoutcast. « L'une des choses les plus dures est de maintenir un flot de mots lorsqu'il ne se passe rien à l'écran. » Ou dans ta vie.

Le réseau des réseaux des réseaux

Depuis l'ultra-communisme, la grande marche forcée, la dénonciation de professeurs comme réactionnaires, ou, bien entendu, le concept extraterrestre de l'autocritique, on le sait, en Chine, le plus important, c'est la Self-Dicipline. Et justement, pour renouer avec cette grande époque, la plupart des gros portails web chinois viennent de signer - et pas sous la contrainte, on l'imagine bien - une « Charte populaire sur la Self-Discipline de l'industrie Internet chinoise ». On trouve notamment, parmi les signataires, la version locale de Yahoo en mandarin. L'objet de cette charte est d'arrêter le cyber-crime, d'éviter les violations de copyright (on vient de détruire là-bas plus de 25 millions de CD-Rom et de DVD piratés) mais aussi et surtout de ralentir « la production, le postage ou la dissémination d'informations pernicieuses qui peuvent mettre en danger la sécurité de l'État et détruire la stabilité sociale ». Je vois difficilement quel genre de propos peut regrouper tous ces vices en un seul coup, à part bien sûr « Mao n'est pas mort et il claque des millions de dollars dans sa société de Net News américaine. Ah oui, il a aussi 36 enfants. »

Traitement de faveur



Un couple d'Égyptiens (apparemment hétéros) va passer les six prochains mois en tôle. Arrêtés en mars dernier, ils viennent d'être incarcérés, et l'objet de leur délit est une « conduite pleine de débauche ». Alors, qu'avaient-ils fait ? Étaient-ils allés se reproduire en plein milieu du hammam présidentiel ? Se sont-ils glissés subrepticement lors de la visite de la sépulture d'Aménophis XII pour s'exhiber devant un car de touristes du 3e âge ? Ont-ils chanté « Alexandrie, Alexandra » une fois de trop, juchés sur un cochon géant ? Non, pire encore : ils ont mis en ligne, et sur leur propre site web, des images pornographiques d'eux-mêmes, continuant ainsi à entraîner ce pays tranquille dans les abysses de l'immoralité. Décidément, ce gouvernement égyptien a bien de la patience.

Dell ferme la fenêtre



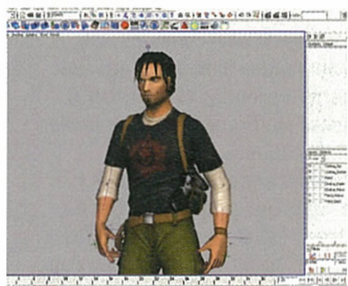
C'est une première qui devrait bien dégoûter Microsoft : Dell, premier vendeur d'ordinateurs aux États-Unis, va enfin permettre à ses clients d'acheter des PC sans un Windows pré-installé. Le constructeur américain espère plus particulièrement toucher les entreprises qui souhaitent passer à Linux, et économiser au passage les quelques dizaines de dollars que Microsoft se ramasse à chaque PC vendu. L'utilisateur pourra essayer FreeDOS, un système d'exploitation gratuit que Dell livrera avec ses PC, et les plus aventureux pourront même tenter d'utiliser leur machine sans système d'exploitation, ce qui reste difficile mais néanmoins possible. Si, si, essayez donc cette nuit.

Californication Californication Californication Californication

La Californie, cette terre de hippies qui ne respectent plus rien, veut faire passer une loi obligeant les agences gouvernementales à n'utiliser que des logiciels dont le code source est disponible et modifiable. Ils appellent ça le « Digital Software Security Act », mais ils auraient aussi bien pu l'appeler le « In The Ass Of Microsoft Act ». En effet, si elle est adoptée, cette loi privera Microsoft et quelques milliers d'autres éditeurs des juteux marchés publics de toute la Californie, puisque les softs comme Windows, Office et grosso modo 98 % des applications tournant sur un ordinateur de bureau ne sont pas en Open Source. Ce n'est sûrement pas un hasard si cette loi vient de Californie ; cet État héberge la Silicon Valley et ses millions d'ingénieurs informatiques, dont on sait que les deux grandes revendications politiques sont : « Vive les Logiciels Libres » et « Vive Microsoft, mais ailleurs ».

Alain Croft

On montre souvent du doigt le jeu vidéo : « Plus une seule idée neuve depuis cinq ans ! Ils sont juste bons à faire des suites ! » Moi, je trouve ça injuste. En tout cas, c'est injuste vis-à-vis de Core Design. Tenez, dans le prochain Tomb Raider, il sera aussi possible de jouer un homme. Eh oui, les mauvaises langues peuvent se le tenir pour dit : on peut être très marketing et rester à la pointe de l'innovation.



Asile de Crowe

Des psychiatres australiens sont en train de mettre au point une salle de réalité virtuelle très perfectionnée. Le but est de projeter les images les plus réalistes possible à des patients atteints de schizophrénie, pour les convaincre que les choses qu'ils voient sont bel et bien des hallucinations, et qu'ils acceptent enfin de se faire traiter. Cette maladie, rarissime, semble revenir à la mode grâce au film Beautiful Mind avec Russel Crowe, où il incarnait un dingue dans l'un des pires navets de l'année. D'ailleurs, je me demande si Crowe n'est pas un peu marbré lui-même puisqu'il a plaqué Meg Ryan pour « aller retrouver son troupeau de vaches dans son ranch ». Bref, grâce à ces fausses hallucinations, les patients ne vont plus se suicider sur les conseils de leur téléviseur, éviteront de se mâcher la langue à la moindre augmentation du prix des éponges ou de construire des salles de réalité virtuelle pour leurs collègues. Putain, Meg Ryan tout de même.

Tout doit disparaître

Napster est enfin mort et les rapaces vont pouvoir se goinfrer sur sa dépouille lorsque tous les actifs de la société seront mis aux enchères afin de rembourser les dettes. Le prix de départ est fixé à 25 millions. Ça fait quand même cher pour un cadavre dont le seul intérêt est d'avoir dans la poche une base de données périmée de 60 millions d'utilisateurs.



Le complot

La petite communauté du Peer to Peer est en deuil, puisqu'au lieu de partir en vacances comme tout le monde, le créateur de Gnutella, Gene Kan, a décidé de mourir d'un accident le 29 juin dernier. Il faisait partie de Sun Microsystems, qui lui ont d'ailleurs rendu un vibrant hommage. Bien sûr, le fait que Gnutella et ses pairs représentent le plus gros danger jamais vécu, tant pour l'industrie musicale que pour celle du film, a réussi à alimenter une polémique digne des films d'Oliver Stone. Qui plus est, sa famille a refusé que des détails sur sa mort soient rendus publics, sans doute pour éviter de rajouter de l'eau au moulin de la communauté des dingues, ou peut-être justement parce qu'il a vraiment été exécuté par les célèbres « Brigades Pourpres », dont le chef n'est autre que Steven Spielberg. Enfin, je crois…

Patronyme idiot

Reman, que vous trouverez ici (www.lockergnome.com/issues/daily/20020607.html), est un « utilitaire » qui vous permet de découvrir votre nom de chevalier Jedi. C'est connu comme le loup blanc ce truc, mais celui-là permet de le faire encore plus facilement et vous autorise aussi à connaître votre nom de Sith (les potes à Darth Vader). Pour ce faire, il faut répondre à une série de questions sur vous et votre pauvre vie : nom, prénom, ville de naissance, dernier médicament avalé, marque de la bagnole. Essayons avec Capt'ain Ta Race. Donc : Hendricks ; Pascal ; il sait plus ; Durex ; Renault. Ce qui nous donne : Darth Skcenaut Of The Planet Duricks. Ah oui, ça se tient.

Mais bon, c'était un gros chèque

Un chirurgien du Massachusetts, avec un beau diplôme de Harvard et tout, a quitté le bloc en plein milieu d'une opération pour aller déposer un chèque à sa banque, juste avant que l'agence ne ferme. Il a laissé son patient sur le billard avec la colonne vertébrale à nu entre les mains d'un apprenti chirurgien qui n'était pas qualifié pour continuer l'opération. Après 35 minutes d'absence, le Docteur Maboul est revenu à l'hosto, il a renfilé ses gants et terminé son boulot. Le patient n'a subi aucun dommage et l'opération a réussi, alors je ne comprends vraiment pas pourquoi les autorités ont suspendu sa licence. Il a dû se garer sur une place réservée aux handicapés, sûrement.

PUBLICATION JUDICIAIRE

TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS
EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE

Par jugement **contradictoire,** rendu par le Tribunal Correctionnel - 31ème chambre correctionnelle - le 21 mars 2000.

MATHIS Sébastien
né le 22 février 1974 à TOULON (83).

A été condamné à :
6 mois d'emprisonnement avec sursis
1 amende de 20.000 F
Confiscation des scellés

pour :
CONTREFAÇON PAR EDITION OU REPRODUCTION D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR - depuis juillet 1996 et jusqu'en octobre 1998 - à TOULON (83), faits prévus par ART.L.335-2 AL.1, AL.2, ART.L.335-3, ART.L.112-2, ART.L.122-3, ART.L.121-8 AL.1 C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L. 335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L.335-7 C.PROPR. INT.

CONTREFAÇON PAR DIFFUSION OU REPRESENTATION D'ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR - depuis juillet 1996 et jusqu'en octobre 1998 - à TOULON (83), faits prévus par ART.L.335-3, ART.L.335-2 AL.2, ART.L.112-2, ART.L.121-2 AL.1, ART.L.122-1, ART.L.122-2, ART.L.122.3, ART.L.122-4 C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-6, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-7 C.PROPR.INT.

Le Tribunal a ordonné la publication du jugement par extrait, dans JOYSTICK.

Pour extrait conforme, n'y ayant appel,
Le Greffier en Chef

AU MOINS, ILS NE FONT DE MAL À PERSONNE

Une fois de plus, le jeu vidéo est un précurseur dans un domaine pas trop glorieux. Cette fois-ci, c'est tout simplement le marketing et la publicité. Le jeu, c'est Turok Evolution pour PS2, Xbox et GameCube. Acclaim UK a décidé de frapper fort en trouvant cinq personnes qui sont prêtes à changer leur nom de famille en « Turok » pour une année.
Cela leur rapportera la somme faramineuse de 750 euros ainsi qu'une jolie Xbox en récompense. Oui, des gens bien sous tout rapport, qui sont peut-être même allés en école privée, chez les scouts, ou qui appartiennent à la famille royale, vont troquer leurs noms Spencer, Cornwall, Johns ou Elizabeth II en Adrien Turok, et devenir ainsi la risée du royaume. À ce qu'on dit, c'est Acclaim UK qui prendrait en charge tout le processus de changement de nom afin d'éviter une dépense d'énergie inutile à cinq pauvres gars dont on n'a pas fini de rire.



ubrique emploi

Alléluia, des nouvelles de Homeworld 2. On ne savait pas trop ce qui arrivait à la suite du célèbre RTS spatial de Relic ; certains avaient même parlé de l'arrêt pur et simple du développement, mais nous voilà rassurés : dans un post du forum officiel, Relic annonce qu'il recherche un programmeur pour intégrer l'équipe de Homeworld 2. Si vous pesez plus de 90 kilos, que vous avez les cheveux longs, un bouc et que vous aimez porter des chemises hawaïennes toute la semaine, alors vous êtes prêt pour bosser dans un studio de développement américain typique. Tentez votre chance sur : pleaseapply.to/relic

Driver 3
DANS LE RÉTRO

En attendant de se faire racheter, Infogrames annonce qu'un nouveau Driver devrait bientôt voir le jour. Il sera développé par Reflections Interactive, l'équipe responsable des deux premiers épisodes et de Stuntman sur PS2. Pour ceux qui ne connaissent pas, les Driver sont des jeux orientés action/arcade dans lesquels on doit réaliser des missions en bagnole. Si j'étais une ordure, je vous dirais que le gameplay de la série Driver a pris un énorme coup de vieux depuis que Grand Thef Auto 3 est sorti, mais je vais éviter, je ne voudrais pas vous donner un a priori négatif sur ce titre qu'on attend pour 2003.

Censure Patch.exe

Les 21 gouvernements qui filtrent l'accès au Net de leurs citoyens vont avoir quelques soucis : voici Peek-a-Booty. C'est un programme peer to peer qui permet, à travers la connexion des autres utilisateurs, d'accéder aux zones du Net qui leur sont interdites… tout en cryptant les données pour ne pas être repéré. Remarquez, il reste encore de nombreuses possibilités techniques aux gouvernements pour contrecarrer ce programme ; par exemple, remplacer tous les téléphones par des pandas voyageurs. www.peek-a-booty.org





Le gène du dingue

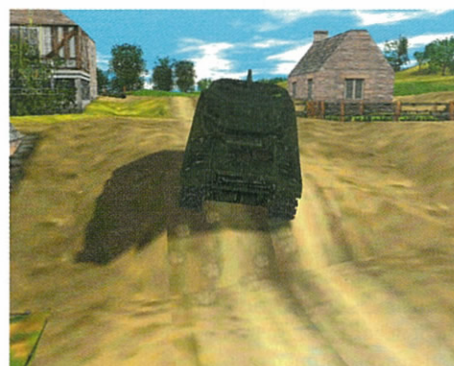
Dans la Silicon Valley, les docteurs du coin commencent à flipper grave car le taux de personnes atteintes d'autisme serait anormalement élevé parmi les jeunes et les enfants. On dénombre en effet 150 gosses souffrant de cette maladie étrange, ce qui fait quand même beaucoup d'enfants qui savent compter en une nanoseconde des centaines d'allumettes tombées à terre. Selon les experts, le gène du computer Geek serait en cause. En effet, dans ce coin, des tas de personnes n'ont ni le temps, ni les moyens sociaux ou l'esthétique nécessaire pour faire des rencontres normales afin de s'accoupler. Du coup, un monsieur Geek serait plus enclin à se marier à une madame Geek et à additionner leurs vilains gènes d'informaticiens. Un scientifique du coin explique l'alchimie : « Si votre père a quatre gènes et votre mère trois gènes, et qu'ils sont tous les deux informaticiens, ça fera donc 7 gènes au final et il y aura un grand risque de devenir autiste. » Voila, comme quoi, la science peut être en même temps très simple et très, très conne. Au fait, si vous avez lu cette news jusqu'au bout, vous avez probablement deux de ces gènes.



Halo repoussé, Halo 2 annoncé

Halo marche tellement bien sur Xbox (c'est même le seul jeu qui fait vendre la machine en ce moment, avec le Rally…) que Microsoft a décidé d'en garder l'exclusivité pour quelque temps encore. Résultat : la version PC qui sera développée par Gearbox Software est repoussée à l'été 2003. C'est déprimant. Dans le même temps, Bungie vient d'annoncer sans surprendre beaucoup de monde qu'une suite était en développement. Halo 2 pourrait arriver l'année prochaine, il proposera plus d'armes, plus de véhicules à piloter, des environnements encore plus vastes… Et il sera sûrement phagocyté par la console de Microsoft, alors que ça ferait un si bon titre sur PC, avec une bonne souris et un clavier pour contrôler correctement le perso…

Panzer Elite special edition



Dans les choses un peu étranges qu'on peut rencontrer de-ci, de-là, dans la courte vie d'un testeur, on trouve les jeux dits « increvables ». Vous savez, ce genre de produits qui a un tel public de passionnés que rien au monde ne les dissuadera d'acheter un nouvel add-on leur permettant de profiter davantage de leur jeu fétiche. Panzer Elite fait partie de ces monolithes vidéoludiques. Pour ceux qui ont la mémoire courte, Panzer Elite est un simulateur de combats de tanks, nous donnant l'occasion de nous exprimer dans une multitude de batailles qui ont eu lieu pendant la Seconde Guerre mondiale. Depuis sa sortie en octobre 1999, Panzer Elite a changé de propriétaire, et ce n'est pas une surprise de le voir maintenant chez Jowood. Cette édition spéciale a été développée par Wings Simulation, et on y trouve une actualisation du jeu, qui tourne désormais en 1.1, ainsi qu'un éditeur de missions dont la complexité rend la lecture du mode d'emploi obligatoire. Évidemment, c'est au format PDF, et il y a plein de pages en anglais (ou en allemand)… Faites chauffer les imprimantes et les dicos ! Pour le reste, on a affaire au même jeu, avec le même gameplay, la même interface lourde, les mêmes angles de vue idiots et les mêmes graphismes qui, fatalement, ont pris un violent coup de vieux. Pour les heureux possesseurs de l'ancienne version, il est à signaler que le patch 1.1, ainsi que le disque additionnel contenant l'éditeur de missions, sont disponibles sur le www.panzerelite.com. Maintenant, si vous voulez en savoir plus, sortez de votre étagère le numéro 108 de Joystick : vous y trouverez, page 132, le test de Panzer Elite, écrit par notre très talentueux Bob Arctor.



CARPENTER REVIENT

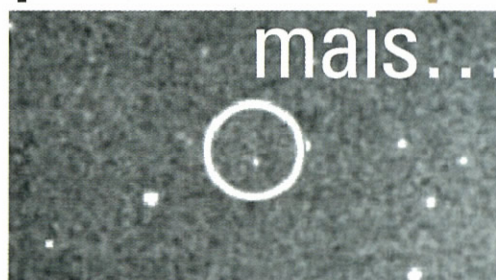
Debra Hill, productrice des films de John Carpenter et notamment du génial Escape from New York (New York 1997), vient d'annoncer la mise en chantier d'une série de produits basés sur le film et son héros Snake Plissken. On avait déjà eu droit à un hommage discret de la part des auteurs de Metal Gear Solid, qui reprenaient le nom du personnage principal et quelques vannes récurrentes du film. Le jeu vidéo sortirait en même temps qu'une série de comics et porterait sur la jeunesse de Snake, expliquant notamment comment il a perdu son œil, ou encore d'autres questions laissées sans réponse et qui ont toutes pourri mon adolescence.



C'est chiant la finance

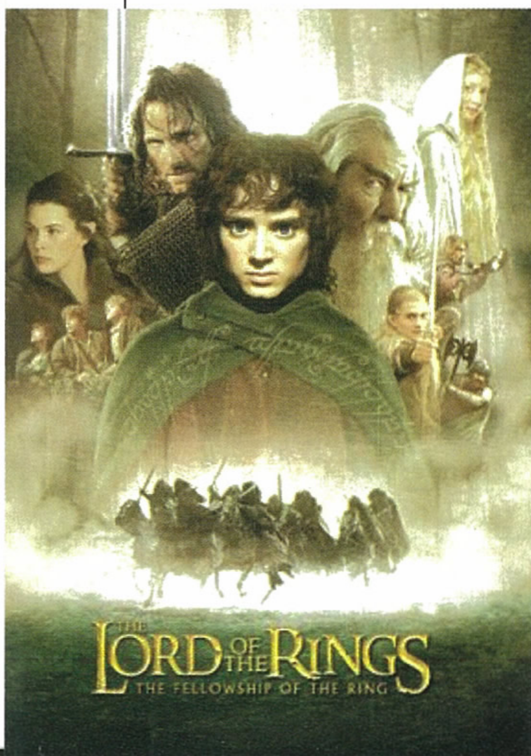
Sur l'exercice fiscal qui s'est terminé le 30 juin dernier, Infogrames annonce un chiffre d'affaires de 769,1 millions d'euros, contre 674,3 millions l'année dernière. C'est mieux, mais ce n'est pas suffisant pour faire des bénéfices. L'éditeur français affiche donc un résultat d'exploitation toujours négatif. La progression de son chiffre d'affaires est surtout due au marché américain, qui représente maintenant plus de 60 % de ses ventes, contre 40 % il y a un an. Malgré tout, les rumeurs continuent de circuler ; le premier éditeur européen intéresserait toujours Microsoft et Sega, qui se le goberaient bien au petit déjeuner.

JE ne voudRAIS pas vous inquiéter



...nous allons certainement tous mourir. Les astronomes ont découvert il y a quelques semaines un nouveau bolide stellaire qui devrait venir nous percuter la gueule dans les prochaines années. Après maints et maints calculs de trajectoire, les scientifiques estiment qu'il y a des chances non négligeables que ce bestiau de deux kilomètres de diamètre s'écrase sur notre planète à la vitesse de 28 km/seconde le 1er février 2019 au petit matin. Je vous laisse imaginer les dommages : des continents entiers engloutis sous des raz-de-marée géants, un changement de climat apocalyptique sur tout le Globe… Juste l'année où je finirai de rembourser l'emprunt pour mon appartement, si ça c'est pas la guigne.

Les deux TOURS en ruineS

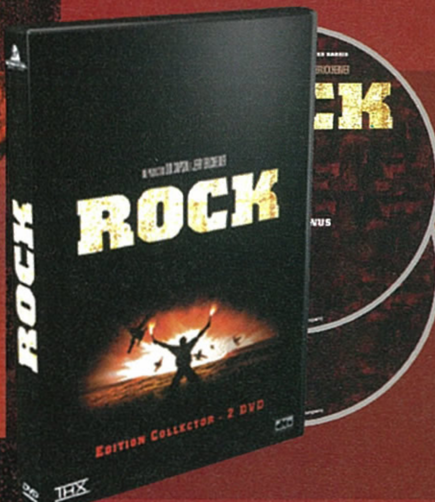


Ah bah zut alors, nous venons d'apprendre l'annulation de la version PC du jeu basé sur le film Lord of The Rings, Two Towers, développé chez Ritual Entertainment pour Electronic Arts. Pas d'annonce officielle, pas d'explications, mais l'éditeur américain ne dément pas les rumeurs indiquant que le lead designer du jeu se serait fait agresser par des punks hobbits à la sortie d'une boîte de nuit de Minas Morgul. Les versions PS2 et Xbox du jeu seraient en revanche toujours en préparation. Ça devrait bien arranger Sierra qui, avec la licence des bouquins de Tolkien, sera donc le seul éditeur à sortir un jeu Seigneur des Anneaux sur PC ; nous vous en parlons d'ailleurs en détail plus loin dans ce numéro.

Everquest of Might and Magic

Selon Gamespy, un nouveau jeu Everquest serait en chantier quelque part dans une base secrète du Pentagone servant de couverture à Sony Online. Alors on pense tout de suite à Everquest 3 (puisque Everquest 2 a été annoncé et présenté il y a déjà un paquet de temps). Il s'agirait en fait d'un jeu de stratégie temps réel développé par Rapid Eye Entertainment. Le fondateur de Rapid Eye, Mark Cardwell, est un des créateurs de la série Heroes of Might and Magic ; on peut donc se dire logiquement que le jeu sera une sorte de HoMM dans l'univers de Everquest… Pourquoi pas. Rien d'officiel, on vous en reparle dès que ça bouge.

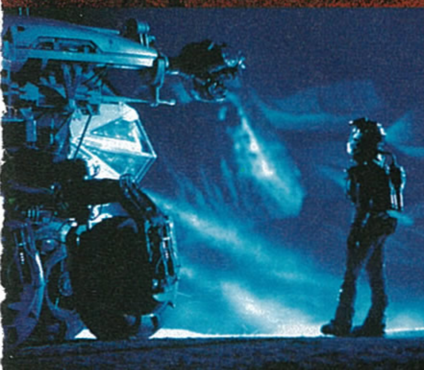


Bonus : commentaire audio, les secrets de la production, première mondiale à Alcatraz, la magie des effets, bêtisier, story-boards, documentaire : les secrets d'Alcatraz, interview de J. Bruckheimer.

THX dts

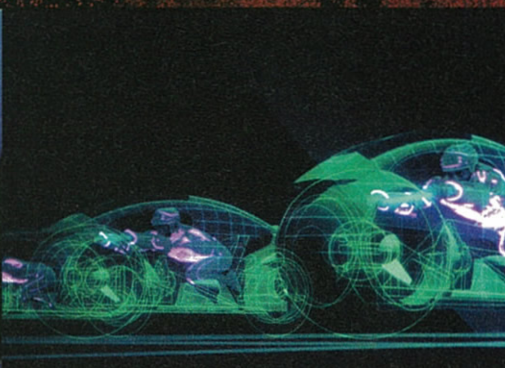
ETAT D'URGENCE






Bonus : scènes inédites, story-boards , présentation des effets spéciaux, les décors du film, clip-vidéo d'Aérosmith "I don't want to miss a thing".

en 3 doubles DVD collector

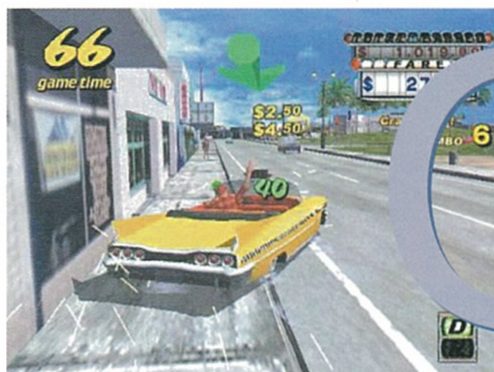


Bonus : commentaire audio, making-off (1h30mn), scènes coupées, développement du film, l'imagerie numérique, story-boards, conception graphique, musique.

THX dts







Crazy Sami

L'excellent jeu console Crazy Taxi (une sorte de Midtown Madness à bord d'un tacos) va arriver très bientôt sur PC, mais aussi sur grand écran puisque Sega vient de conclure un accord dans ce sens avec Mindfire Entertainment. Ils annoncent que le film sera un peu comme The Fast and The Furious, c'est-à-dire qu'il y aura des grosses voitures très chères qui feront vroum-vroum au milieu de braves passants effrayés. Est-ce que ce sera pire que notre Taxi 2 national ? Pas sûr, le sympathique et talentueux Sami Nacéri a quand même placé la barre très haut.

On y croit bien fort

Tremblons, oui, tremblons chers frères, la Xbox entre dans l'arène du jeu en ligne et veut concurrencer le PC dans ce domaine. Nan, les deux au fond, là, arrêtez de rigoler, il y a des gens de Microsoft qui nous lisent. Le pack Xbox Live arrive ce mois-ci aux États-Unis (50 dollars à l'achat, 12 dollars mensuel pour l'abonnement en bas débit) et permettra de jouer en réseau via Internet à six titres, dont Ghosts Recon et Unreal Championship. Cette extension devrait débarquer à la fin de l'année en Europe. Marchera ? Marchera pas ? Tous les fabricants de consoles se sont jusqu'à présent mangé des belles gamelles en s'essayant à la mode du online, mais Microsoft a l'expérience du PC. Gageons qu'ils crameront quand même quelques centaines de millions de dollars là-dedans avant de réaliser leur erreur.

Day of Glory

À l'instar du plus prestigieux d'entre tous, Counter-Strike, l'excellent mod pour Half-Life Day of Defeat basé sur la Seconde Guerre mondiale, s'est fait remarquer par Valve. Les créateurs de DoD viennent donc de signer un partenariat avec le studio américain qui les aidera à améliorer leur mod. Vous pouvez d'ailleurs voir les premiers résultats de cette coopération avec la version 3.1 de Day of Defeat. Nous vous l'avons mise en exclusivité sur le CD Joystick n°1 de ce numéro, parce qu'on est une bande de jeunes avec le cœur sur la main.



Femmes à lunettes

Les lunettes des toilettes doivent-elles être baissées ou levées ? Si la plupart des femmes, qui passent leur temps assises, penchent pour la première solution, l'homme normal les préfère hautes et propres (les sièges). Pour mettre fin à ces discussions datant de l'âge de fer, un étudiant anglais vient de concevoir des chiottes révolutionnaires : une simple pression sur un bouton permet de lever la cuvette pour révéler en dessous un urinoir standard. Cela coûtera environ 3 000 euros, mais qu'importe, ici, nous sommes même prêts à payer 300 000 euros pour avoir des chiottes propres.



Le monde change



La compagnie afghane de communication à distance est très heureuse du changement de gouvernement qu'a autorisé l'intervention américaine. En effet, on apprend qu'elle compte ouvrir trois cyber-cafés avant la fin de l'été, ce qui, on le devine, va arranger de beaucoup les problèmes de ce pays. C'était très certainement ce genre d'infrastructures, que demandaient à cors et à cris les Afghans bien avant la liberté religieuse, la création d'écoles mixtes tchador-free, les hôpitaux et la distribution de vivres. Bon, la situation s'est clairement améliorée, puisqu'à la grande époque, on devait sans doute se faire décapiter pour avoir prononcé le mot « cyber » ou se prendre une rafale d'AK-47 à la simple mention de « bionique », un terme à la fois sexuel et décadent.

Assisté par ordinateur

Une équipe du MIT a mis au point un programme épatant : d'abord, il visionne une vidéo de quelqu'un qui parle face à la caméra. Ensuite, le soft peut générer une nouvelle vidéo dans laquelle on fait dire ce qu'on veut à la personne. Pour évaluer les capacités du programme, un crash-test est en cours. Il consiste à essayer de faire dire quelque chose d'intelligent à Jean-Claude Van Damme.
http://web.mit.edu/Newsoffice/nr/2002/videoai.html

L'essentiel, c'est de gagner



Si vous voulez gagner une montagne de thunes, sans vous bouger le cul, une quête que nous trouvons plutôt noble à la rédaction, sachez que Sierra organise ce mois-ci un grand concours sur Empire Earth richement doté. La compétition commencera d'abord au niveau régional, puis national, et se terminera dans la belle ville de Munich pour la finale mondiale, dont le vainqueur repartira avec 100 000 dollars en poche. Alors abandonnez vos livres de grammaire ou de physique, oubliez les examens, séchez les cours et entraînez-vous plutôt comme un porc sur Empire Earth. Une fois riche, vous offrirez une grosse Mercedes à vos parents et ils sauront vous pardonner. Merci Sierra. Tous les renseignements sont sur www.empireearth.com.

La dénonciation a du bon

Devant la recrudescence du piratage des films, la MPAA a décidé de passer à l'attaque. Selon annanova.com, ils utiliseraient un moteur de recherche spécifique (au pif, Lycos), qui permet de tracer tous ceux qui offrent des films à télécharger, sur le Web ou les clients peer to peer. Selon eux, l'an passé, plus de 100 000 lettres de menaces ont été envoyées via les providers aux piratins, un chiffre qui doit correspondre aux nombres de DIVX diffusés en une heure sur ce genre de réseaux. AOL, toujours à la pointe des innovations déroutantes, vient de révéler qu'ils ont déjà commencer à identifier et à arrêter leurs propres clients qui uploadent des fichiers en quantité anormale. D'un autre côté, aucun piratin sérieux ou un quelconque power user qui se respecte n'aurait jamais eu l'idée saugrenue d'ouvrir un compte sur AOL.

Allez, rapporte

News Interceptor est un soft qui va pêcher sur des dizaines de sites les titres des news qui s'y trouvent, au fur et à mesure qu'ils sont updatés, et en temps réel. En cliquant sur le titre des dépêches, il ouvre le browser de votre choix pour vous laisser lire le texte en question. Si je vous parle de ça, c'est qu'on y trouve une majorité de sites traitant de l'actualité hardware, software, ou même ludique, ainsi qu'un nombre non négligeable de sites français qui sont ainsi scannés à tout instant. En plus, les auteurs, des compatriotes rajoutent chaque semaine une dizaine de nouveaux webs, dont peut-être le vôtre, si vous prenez la peine de leur demander et patientez sur une liste d'attente de plus en plus grosse à ce qu'on m'a dit. www.newsinterceptor.com/engine.pl?l=fr

adieu les filles adieu les filles adieu les filles

Cela fait deux mois que je me fais spammer à raison d'une trentaine de mails par semaine m'incitant à la débauche et à des trucs moins intéressants. Leurs auteurs sont Pamela, Silke, Jane, Shirley (une gamine du Connecticut qui a déjà un sacré sens des affaires puisqu'elle me propose un accès à son site pour 300 dollars par semaine), sans compter Olga et toute sa classe de laiderons. Mais trop c'est trop. J'ai donc mis en place des filtres sur Outlook interdisant tous les prénoms féminins yankee existants, me coupant donc d'une tranche de 50 % de la population américaine comme ça, d'un seul clic. Finies donc les vacances à l'œil au fin fond du Yukon chez Thelma l'éleveuse de vaches d'une demi-tonne (oui, je parle de Thelma), finies aussi les remises de 5 % sur l'abonnement au « Club des plaisirs et d'aérobic », out les soldes d'été des accessoires de chez « Domina ». Tiens, une lettre de Charles Darwin. Ça alors, c'est peut-être important. « Dear Bob Arctor, do you like very young girls ? » Argh ! Pour en finir avec ces conneries : Spam net, vite. Désavantage pour certains : ce freeware ne marche que sous Outlook. L'idée, c'est qu'à chaque fois que vous recevez une merde, vous désignez le mail comme étant du spam. Non seulement il interdira l'expéditeur, mais de plus, vous enverrez la même interdiction aux autres utilisateurs du soft. Ils seront alors immunisés eux aussi. Est-ce que ça marche vraiment ? Oui, et c'est dans le CD-Rom de ce mois-ci (dossier: Communication).

adieu les filles adieu les filles adieu les filles

Télex

Si vous en avez assez des pop-up du très envahissant Real Player, une solution alternative existe pour lire les .ram : passer par Winamp en y installant Tara, un petit plug-in fichtrement bien fait. wwwpop.hypermart.net *(attention, il n'y a pas de point entre « www » et « pop »).*

BomberGirl



En Thaïlande, une fille de 12 ans vient de se suicider. Selon la police, la petite se serait plainte récemment de sa grande frustration de ne pas avoir réussi à finir le dernier Bomberman. Elle disait aussi à sa mère qu'elle aimerait pouvoir disparaître comme le font les personnages de dessins animés, et a priori, elle a bien réussi son coup. Évidemment, le ministère de la santé du pays a émis une circulaire mettant les parents en garde contre les jeux vidéo. Je remarque juste qu'on ne connaît pas la cause du décès. Pour ce qu'on en sait, elle s'est peut-être jetée du haut d'une falaise pour atterrir la tête sur une enclume, ou s'est attaché un pétard géant dans le dos pour s'expédier à travers le plafond.



La Triplette Gagnante

Comme les Medal of Honor se sont bien vendus, que ce soit sur PC ou sur console, Electronic Arts met le paquet pour exploiter cette franchise. L'éditeur américain a décidé de renforcer l'équipe de développement en embauchant trois jeunes apprentis-stagiaires au C.V. plutôt costaud. Le premier s'appelle Laurent Ancessi, il devient directeur technique après avoir été programmeur senior sur Need For Speed II. Le second est Tom Allen, il a 15 ans d'expérience dans le cinéma sur des petites productions confidentielles comme « Superman » et « Shrek ». Le troisième est Mark Lassov, un spécialiste renommé des effets spéciaux qui a bossé sur le nouveau « Matrix » et « The Scorpion King ». Grâce à mes extraordinaires capacités de déduction, je peux vous dire que les prochains Medal of Honor ressembleront encore plus à des films hollywoodiens.

Forcément, tout va aller beaucoup mieux

En Europe en 2001, 1,5 million de contrefaçons de jeux vidéo ont été saisies. 48 % de celles-ci étaient des produits Nintendo piratés. On estime que cette année, les chiffres devraient augmenter de 39 %. Ces chiffres ne comptabilisent que les contrefaçons « professionnelles ». Car, nous sommes tous d'accord là-dessus, les créateurs amateurs ne peuvent pas faire grand mal avec leurs modestes « copies privées ». Il y aura toujours des pessimistes pour agiter leurs chiffres : en 1999 en France, 100 millions de CD vierges ont été vendus. Mais ce sont des chiffres vieux de trois ans. Ça a forcément dû beaucoup baisser depuis.

L'ADSL, ce loisir de privilégiés

Si vous habitez la cambrousse, vous pouvez définitivement faire une croix sur l'ADSL. Vous savez qu'actuellement, seuls les abonnés se situant dans un rayon de 5 km autour des centraux téléphoniques de France Télécom peuvent avoir accès à cette technologie de transmission. Les ingénieurs espéraient pouvoir muscler le signal afin d'en augmenter la portée, mais FT et Alcatel ont récemment dévoilé que les résultats étaient décevants – ils ne gagnent que quelques centaines de mètres maximum. La frontière de l'ADSL devrait donc rester à 5 ou 6 km pendant encore un bon moment, les malheureux exclus devront se contenter des services aléatoires du Câble ou, supplice ultime, du traditionnel modem téléphonique. (Source : 01Net)

MaxipridE

Ah non, je ne suis pas d'accord : je ne fais visiblement pas partie des 100 testeurs mondiaux ayant été choisis par les développeurs de The Sims Online pour participer au bêta-test de ce MMORPG, que j'attends depuis la toute première annonce de son développement. Je soupçonne que Maxxis n'a pas aimé les aventures de mes deux personnages, Alain Manson et Paul Gai (prononcer « jai »). The Sims Online est pourtant un grand projet : imaginez des milliards d'êtres humains virtuels s'inter-draguant, s'invitant à des restaurants hors de prix, ou des amoureux s'offrant des appareils électroménagers pour leur anniversaire de rencontre.
« Oh regarde, voilà l'ensemble en polyester dont tu as toujours rêvé. » « Oh merci, moi je t'ai acheté un nouvel aspirateur. » « Un aspirateur ? Mais quel fripon tu fais toi, mais je suis très content. Laisse-moi donc t'embrasser Bob. » Ding Dong « Mais qui ça peut-il bien être ? » « C'est Horst et Kurt. » « D'où revenez-vous donc, les garçons ? » « Ben, de la salle de muscu. » « Oh dites, comme vous êtes en nage, courrez donc dans la salle de bains, il y a une serviette propre sous le lavabo, et faites comme chez vous, Ackboo va vous préparer des cocktails de fruits au mini-bar. Moi je vous laisse, je vais enfiler une tenue plus légère. »

MaxipridE



Chicken Processing Unit

Des chercheurs universitaires américains ont réussi à mettre au point un véritable processeur en utilisant des plumes de poulet. Non, ce n'est pas une vanne, ou alors l'Associated Press s'y est fait prendre aussi. Grâce aux propriétés physiques et chimiques des plumes de poulet et de la résine de soja, ils ont en effet obtenu un matériau très proche du silicone, dans lequel le courant circule même 30 % plus vite. Ils avouent quand même que c'est plus pour la gloire qu'autre chose, car les irrégularités qu'on trouve sur ces matières organiques rendent pratiquement impossible leur utilisation à grande échelle dans des puces électroniques. Dommage, j'aurais tellement voulu voir Caféine rentrer dans le bureau en disant : « Eh les gars, j'ai le dernier Intel à base de plumes de dindon castré et il déchire sa mère sur les benchmarks. »



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

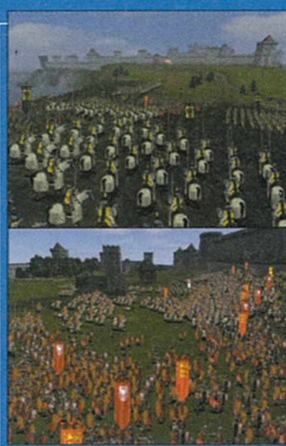
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



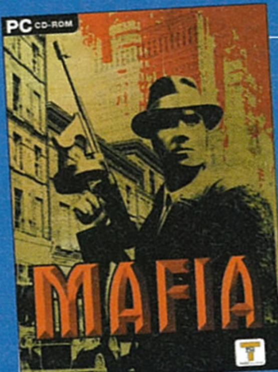
MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

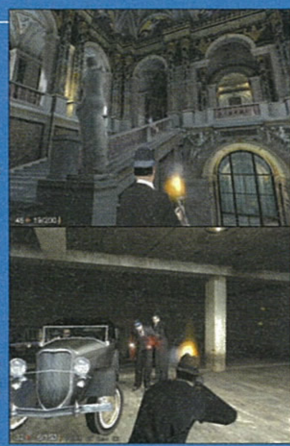


4 siècles d'histoire pour revivre les plus grandes batailles et croisades du Moyen Age ! Français, Anglais, Turcs, Byzantins... choisissez votre camp ! Guidez vos troupes à travers l'Europe et prenez d'assaut les empires ennemis. Vous dirigez en temps réel des centaines d'unités (chevaliers, archers, soldats...) ainsi qu'une foule d'armes de siège (catapultes, canons, béliers...). 10 000 hommes peuvent être impliqués dans une même bataille ! Mode multijoueurs.





Mafia vous plonge dans le New-York des années 30. Prohibition, swing et big bang ! Dans ce jeu d'action à la 3e personne vous incarnez un tueur à gage de la mafia New-Yorkaise. Portant toujours des costumes dernier cri, vous savez vous faire respecter et vos ennemis vous craignent. Vous évoluerez dans un univers 3D et votre mission sera de faire respecter les intérêts moraux et financiers de la famille Salieri ! Mafia mêle ingénieusement courses poursuites et shoots à la 3e personne pour vous offrir un jeu d'action unique !



Les nouveaux Micromania

78 MICROMANIA CHAMBOURCY OUVERT
C.Ccial Carrefour - RN 13
78260 Chambourcy - Tél. 01 30 74 54 09

95 MICROMANIA OSNY OUVERT
C.Ccial Osny Nord - 95520 Osny
Tél. 01 30 38 48 18

83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS OUVERT
C. Ccial Carrefour
83480 Puget-sur-Argens - Tél. 04 94 81 55 05

77 MICROMANIA TORCY OUVERT
C. Ccial Val Maubuée - Route de Croissy
77200 Torcy - Tél. 01 60 05 63 09

76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE OUVERT
C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon
Tél. 02 35 81 16 16

62 MICROMANIA LONGUENESSE NOUVEAU
C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse

64 MICROMANIA PAU NOUVEAU
C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

77 MICROMANIA CARRÉ SENART NOUVEAU
C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint

06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE NOUVEAU
C. Ccial Carrefour
Route de Grenoble - 06200 Nice

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS NOUVEAU
C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41
93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88
29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14
31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39
31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20
33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36
34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40
37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87
42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92
44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70
44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52
45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20
49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
Tél. 02 41 39 99 76
50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88
56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88
56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77
62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51
66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21
67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél.03 90 40 28 20
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél.03 88 07 27 18
67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél.03 88 27 72 51
68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél.03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79
72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91
74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88
76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15
76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98
76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44
76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14
77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36
77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68
83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40
86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08

Découvrez **REPLAY**, l'émission du jeu Vidéo sur MCM !



AVEC



Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !

Coup de tonnerre dans le monde du processeur

Voici la devinette du mois : comment faire partir en fumée près d'un milliard de dollars en un vingtième de seconde ? Réponse : vous devenez le plus gros producteur mondial de processeurs, vous installez une belle usine et vous attendez qu'un éclair vienne vous frapper, grillant ainsi toute votre production. C'est ce qui est arrivé à Intel en juillet dernier. Des milliers de puces en fabrication ont été cramées, pour un montant total de 800 millions de dollars. Pas de soucis, ils s'en remettront, sauf l'ingénieur qui a oublié d'installer un paratonnerre. Lui, il doit actuellement finir de se dissoudre dans une barrique de silicone en fusion.

Génération désenchantée

De nombreux lecteurs seront tristes d'apprendre que le développement de Dune Generations, le jeu massivement multijoueur basé sur l'univers de Frank Herbert, vient d'être annulé. Ah, ne bougez pas... On me signale aussi qu'en fait, c'est carrément tout Cryo qui vient d'être annulé. Le studio français s'est mis en banqueroute, ce qui ne devrait étonner personne vu la qualité plutôt discutable des titres Cryo sortis ces dernières années. Après Lankhor, c'est la grande liquidation en ce moment dans le jeu vidéo français.

Non, vraiment, ça marche

- Eh Ackboo, j'ai trouvé un super utilitaire pour faire marcher Morrowind bien plus rapidement.
- Ah ouais, je le connais : c'est « Remplace Ton Processeur 2.0 ».

Ce dont il ne se doute pas un seul instant, ce crétin spongieux, c'est que ça marche réellement et que cela va rendre service à un nombre incroyable d'enfants malheureux dans le monde.
Ce que fait ce petit soft, qu'on lance en même temps que le jeu de Bethesda, c'est qu'il agit sur la distance de vue, la distance de prise en compte de l'I. A. et quelques autres paramètres qu'il adapte dynamiquement. On lui donne juste le nombre de FPS qu'on souhaite atteindre et il se charge de tout. Là où ça devient surprenant, c'est que sur certaines configs, on se retrouve avec une distance de vue supérieure à celle qu'on aurait eue sans ce soft à 50 % du temps. Vous trouverez sur le site des versions différentes de ce freeware et, inexplicablement, certaines fonctionnent alors que d'autres non. Ah oui, voila pourquoi : c'est russe. www.morrowind.nm.ru

Télex

Bruits de couloirs : Palm et Handspring seraient sur le point de fusionner. Nous espérons que c'est enfin pour faire des Pocket PC.



Oh gringo, elle est jolie ta map

Amis lecteurs, vous trouverez sur le CD n°2 de ce numéro de Joystick tous les outils pour participer au concours organisé par Ubi Soft et Nescafé sur le jeu XIII, inspiré de la BD du même nom. En gros, il s'agira de créer la meilleure map pour ce jeu avec l'éditeur fourni. L'équipe de développement ainsi que la presse spécialisée (on doit être dedans) désigneront le vainqueur, dont le niveau sera intégré au jeu final. À gagner, en plus de la gloire éternelle : un Home Cinema Sony, des caméscopes numériques et des GeForce 4. Vous avez jusqu'au 30 septembre. Tous les détails sont sur www.mapXIII.com.

Si tu zoomes très près, tu pourras voir Roseanne

Non, ce n'est pas super nouveau mais c'est suffisamment extraordinaire pour qu'on vous en cause enfin. Les possesseurs de GeForce seront heureux de savoir que sur le site de Nvidia, se trouve une jolie mappemonde 3D qu'on peut télécharger. En la lançant, rien d'extraordinaire : une Terre qui tourne. Seulement, en zoomant, on s'aperçoit qu'on peut aller vraiment près, vraiment tout près. Aux États-Unis, la résolution atteinte est telle qu'on peut presque voir toutes les routes et les rivières.
En plus de cela, on trouve des dizaines de zones énormes et en haute résolution (on peut distinguer des gens obèses) autour des plus grosses agglomérations pour chaque État. Il est 5 heures du mat, j'aurais dû écrire trois pages depuis minuit, mais là, je suis en train de contempler des surfers sur la plage de Waikiki à Hawaii. Pour trouver le soft, allez sur la page de Nvidia au www.nvidia.com/view.asp?IO=earthviewer ; ça se trouve dans « personnal productivity ». Quelle blague.



Une news ma foi bien utile



Sur un des forums de Westwood, un des développeurs de C&C Renegade confirme qu'une suite à ce jeu est bien en préparation et qu'elle sera orientée multijoueur. C'est une bonne nouvelle pour tous les fans de l'univers Command & Conquer, on espère que... Attendez, je lis la suite du post... Hmm ouais ok, en fait, il y est aussi dit que le développement a été annulé en cours de route, sans plus d'explications. Bon, désolé de vous avoir dérangé.

2015, l'odyssée du skate

La franchise Tony Hawk a rapporté un demi-milliard de dollars à Activision. Alors, quand on a une vache à lait pareille dans son étable, on lui attache ses petites pattes à un piquet pour être sûr qu'elle ne s'enfuit pas. C'est ce que vient de faire l'éditeur américain en prolongeant son partenariat avec la vedette du skate-board jusqu'en... 2015. D'ailleurs, sachez que nous avons eu l'occasion de voir le prochain Tony Hawk sur Xbox lors de l'Activate 2002, et que ce quatrième épisode s'annonce assez minimaliste en termes de nouveautés. On pourra se faire traîner par les voitures, il y aura quelques figures en plus, mais rien de vraiment excitant à se mettre sous la dent, même au niveau graphique... Je me demande ce que les gars de Neversoft vont bien pouvoir trouver lorsque Activision leur commandera une douzième version de Tony Hawk aux alentours de 2014.



ON EST VÉROLÉS



Le dernier virus pour Outlook en date est le JS Fortnight. Tiens, on croirait presque le nom d'un acteur de « Dallas » ou « Dynastie ». Il agit en rajoutant un lien pointant sur un site de cul dans les signatures des messages qui sont lus en ouvrant le mail reader de Microsoft. Il lancera alors une connexion sur le site en question contre votre volonté. Donc, si vous ne faites pas bien gaffe, vous pourriez en être victime. Attendez, un truc qui ouvre tout seul les pages web pornos ? Eh Ackboo ! Je crois que t'as chopé une centaine de JS Fortnight sur ton PC !

Télex

Ce site francophone très complet passe en revue et fournit les liens de tous les freewares pour Pocket PC :

http://ppcf.mklabs.com

LE RETOUR DES ASTICOTS

Très franchement, le dernier Worms (Worms Blast) ne m'a pas laissé un souvenir impérissable, contrairement aux premiers jeux de la série sur lesquels j'ai dû m'amuser 5 000 heures. Fort heureusement, l'esprit original de ces jeux (tour par tour et fourberies extrêmes) devrait revivre avec Worms 3, dont Activision vient d'acquérir les droits d'édition auprès du développeur anglais Team 17. Le gameplay devrait être proche de l'excellent Worms Armageddon, avec bien sûr de nouvelles armes, de nouveaux power-up et des terrains déformables dynamiquement. Worms 3 arrivera en 2003, il sera sûrement suivi par un autre titre Worms, qui n'a pas encore été dévoilé officiellement.

Heureusement QU'ELLE n'est pas DÉPENSIÈRE



« Bonjour, je m'appelle Karin, je suis très gentille et je vous appelle à l'aide. Ce qui s'est passé, c'est que j'ai un énorme découvert sur l'ensemble de mes cartes de crédit, qui se monte à plus de 20 000 dollars. Tout ce dont j'ai besoin, c'est que vous m'aidiez à combler celui-ci. Il suffirait par exemple que 20 000 personnes m'envoient un dollar, ou 10 000 deux dollars. » Karin est une New-Yorkaise de Brooklyn. Prise d'une crise de dépense frénétique, elle s'est acheté des millions de fringues un beau matin (chaussures Prada, vêtements de créateurs) et a dépensé... sans compter. Depuis juin dernier, elle a déjà reçu 6 000 dollars, ce qui s'annonce plutôt bien pour elle. Mine de rien, je me suis laissé émouvoir par sa dialectique et je lui j'ai envoyé 500 balles que je réservais pour l'enfance malheureuse au Soudan. Et comme j'ai pensé qu'il y avait une chance non négligeable que ce soit une blague, j'en ai rajouté 200 pour la féliciter.

www.savekaryn.com.futuresite.register.com/index.html



Le pirate de L'ESPACE

Fini le temps où il suffisait d'écrire « i OwN yOu » sur la page d'un camarade de fac pour devenir une célébrité du hacking. Un certain Rafa, connu pour avoir été à la tête d'un des plus gros groupes de vandales online (leur gloire a été de défigurer 700 sites web en une minute), vient de foutre la honte aux administrateurs de la NASA en volant les plans confidentiels de la navette spatiale. Il a récupéré 43 Mo de données (dont 15 pages Powerpoint détaillant la structure des nouveaux moteurs de l'engin) sur un serveur soi-disant sécurisé de l'agence américaine. On ne sait pas trop ce qu'il compte faire de ces plans, peut-être va-t-il les revendre à un trafiquant de chèvres pashtounes, ou bien, comme le con de geek qu'il doit sûrement être, les mettre aux enchères sur Ebay.

Formula 1/2

Pas un mois sans jeu gratos. Celui-ci est un petit jeu de course de bagnoles. Graphiquement, c'est minimaliste, mais le gameplay est une jolie réussite. Il y a même un éditeur de circuits et on peut jouer contre des ghosts.

http://koti.mbnet.fi/grally/





>Genre : Action/infiltration
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Ubi Soft
>Sortie prévue : 2003

Splinter Cell

Splinter Cell, au début, ça ne nous attirait pas beaucoup, en fait on était même plutôt méfiants (et un peu cons) parce que le titre nous rappelait « The Cell », ce navet dans lequel Jennifer Lopez tentait de nous faire croire qu'elle était actrice. Puis, lors de l'E3 dernier, alors qu'il était présenté sur PlayStation 2, nous avions vu nos collègues de Joypad se rouler dans la boue en déclamant des tirades à la gloire de ce titre qui, selon eux, s'annonçait comme un sérieux concurrent de Metal Gear Solid 2. Nous y avions alors jeté un œil (on vous en a parlé dans la cahier E3 du dernier numéro), et il nous avait effectivement paru assez sympathique. Ubi Soft a organisé une petite présentation du jeu durant cet été, et cela fut une nouvelle occasion de nous rendre compte de tout le potentiel de ce jeu.

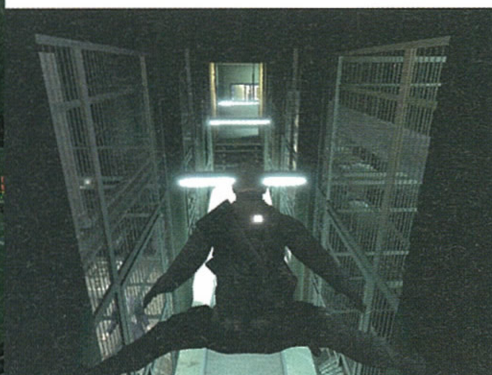
Des rideaux qui bougent ! Ouais !

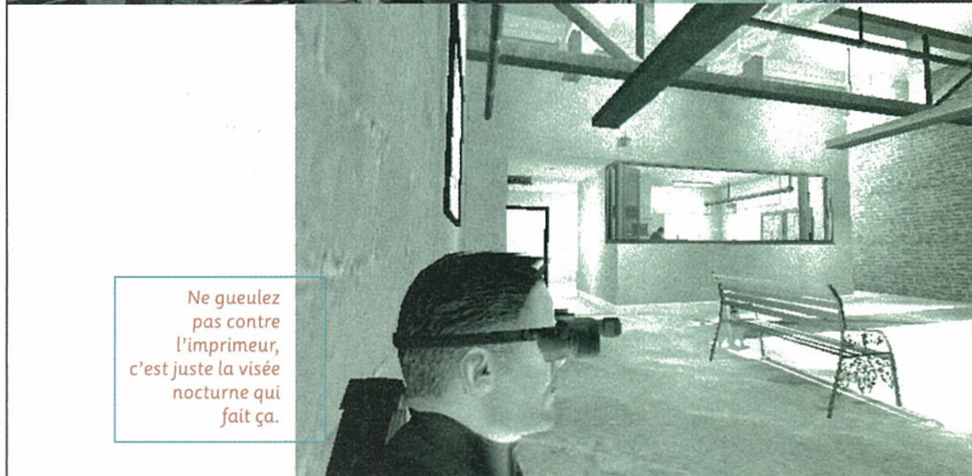
Si vous avez manqué le début, sachez que Splinter Cell sera un jeu d'action à la troisième personne complètement basé sur l'infiltration. Le héros sera une sorte de soldat d'élite, mi-ninja mi-rambo, membre d'une petite filiale de la NSA. Il aura quatorze niveaux à explorer avec un certain nombre d'objectifs à réaliser, principalement de la collecte de renseignements. Évidemment, il devra opérer sans se faire repérer, grâce à tout l'arsenal du parfait petit espion : flingues à silencieux, grenades soporifiques ou encore lunette de visée nocturne. Il aura à sa disposition une panoplie de mouvements impressionnante : ce sera un vrai petit gymnaste capable de grimper aux murs, de se déplacer le long des fils électriques, de faire un grand écart facial entre deux étagères façon Jean Claude Van Damme (afin de surprendre les ennemis qui pourraient passer en dessous) et de s'accrocher au mur comme une araignée. Bref, un garçon sacrément facétieux. Du côté technique, il faut signaler la somme de boulot que les développeurs semblent déjà avoir consacré à la gestion de la lumière. L'éclairage se fera en temps réel et permettra d'afficher des choses aussi belles que les rayons du soleil passant à travers un rideau qui bouge. Outre le côté esthétique, cette gestion dynamique de la lumière sera un véritable élément de gameplay puisqu'on pourra par exemple shooter les lampes afin de profiter de l'obscurité. Le jeu permettra plein d'autres astuces de ce genre, notre préférée étant de tirer dans un réservoir d'eau afin de créer une flaque et de se servir d'un bâton électrique pour électrocuter les ennemis qui ont les pieds dans l'eau. Vous le voyez, Splinter Cell s'annonce donc comme un jeu plutôt riche, avec le genre de gameplay qu'on adore et une réalisation à toute épreuve. Cela sera sûrement l'un des titres les plus attendus de l'année prochaine.

ACKBOO



Y a du polygone, y a de la texture haute définition, y a de l'ombre en temps réel, ça s'annonce bien beau tout ça.





Ne gueulez pas contre l'imprimeur, c'est juste la visée nocturne qui fait ça.



Judge Dredd se déplaçant les trois quarts du temps en moto, il y a de fortes chances d'enfourcher un de ces engins, histoire de varier le gameplay.

›Genre : Action
›Éditeur : Rebellion 2000 AD
›Développeur : Vivendi Universal Game
›Sortie prévue : Fin 2002

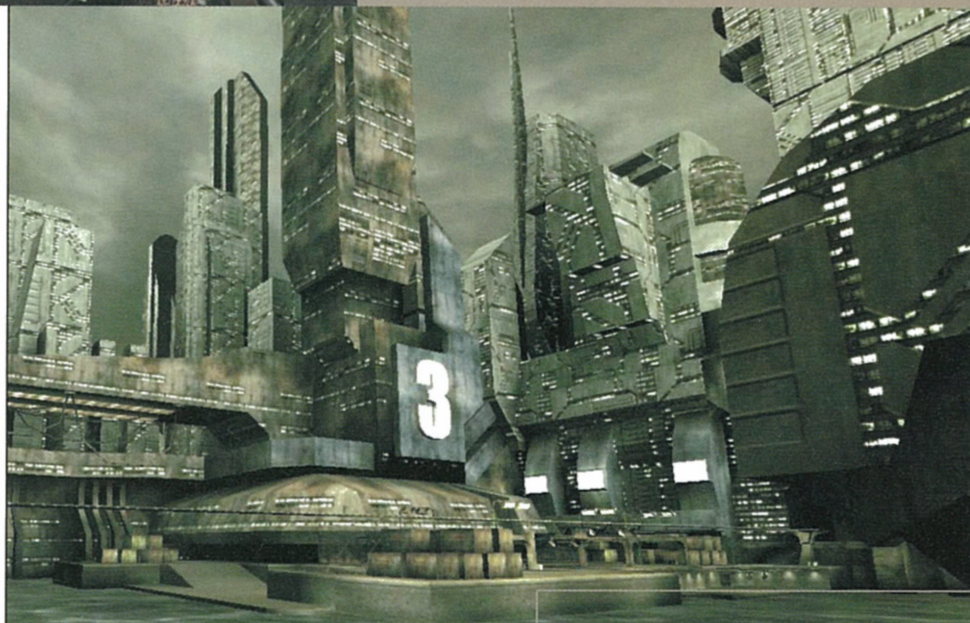
Judge Dredd

Qui n'a pas rêvé de rendre une justice expéditive façon Clint Eastwood dans « Magnum Force » ? Qui n'a pas eu envie un jour de ratatiner à coups de batte de base-ball le dealer du coin qui sévit devant l'école maternelle ? D'envoyer profond une ou deux bastos bien grasses dans le genou du chauffard débile qui fait du 180 en pleine agglomération à bord de sa voiture allemande ? De transformer le bruyant scooter du fils du voisin en passoire inutile, parce que son demeuré de propriétaire pense qu'en perçant le pot, il affirme sa personnalité rebelz ? Ou plus simplement, de gifler vigoureusement en place publique tout fumeur contrevenant qui pollue de son cigare l'espace vital décrété non fumeur ? De rendre un genre de justice quotidienne expéditive, en quelque sorte...

Histoire de nous démontrer comment cette dite justice est capable de sévir, le jeu vidéo Judge Dredd sort à la fin de cette année. Pour ceux qui l'ignorent encore, Judge Dredd est sans doute l'un des super héros les plus fachos qui soient. Ce représentant de l'ordre est flic, juge et bourreau. Il sévit dans les bas-fonds de Mega City One, méga-capitale bâtie quelque part dans le XXII[e] siècle. Ce super flic enquête aussi bien sur des affaires criminelles que sur des délits plus anodins, et balance sa sentence en moins de deux lorsque la culpabilité du suspect est avérée. Dans la même journée, il peut très bien dessouder un assassin après l'avoir décrété coupable, puis cinq minutes après, tirer une balle dans le genou d'un cycliste rasta pour non-respect d'un stop tout en le coffrant pour six mois fermes, pour fumette illégale de chichon. C'est sûr que, vu comme ça, il y a moins de cacas de chiens dans les rues.

Judge Dredd sera donc un jeu d'action pur jus développé par Rebellion, ceux-là même qui ont créé le premier Alien vs Predator. Le joueur devra faire face aux méchants charismatiques du comic Judge Dredd, comme Judge Death, ou Judge Mortis. Il s'agit de juges zombies pensant que 100 % des délits étant commis par des êtres vivants, tout être vivant est par extension coupable et doit être condamné à mort. Non content de tirer sur tout ce qui bouge dans la ville, on devra aussi faire justice en balançant des sentences par paquets de douze. Si le jeu s'annonce aussi cynique et efficace que la BD, ça risque d'être poilant à condition de taper dans le second degré exacerbé. Parce que, sans un certain sens de l'humour, il va y avoir comme des grincements de dents dans les chaumières bien pensantes.

Pete Boule



Mega City One. Il s'agit de la plus grande cité jamais construite dans laquelle sévissent autant de criminels que de juges.



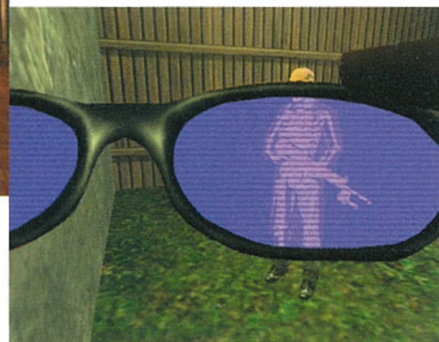


F

réquenter des gonzesses d'1 m 80 gaulées comme des déesses en buvant des martinis, c'est déjà notre quotidien de journaliste. Nous, ce qu'on veut savoir, c'est ce que ça fait d'utiliser un stylo attrape-poulpe ou une chaussure lance-grappin pour capturer des terroristes. Si Nightfire peut nous en donner un aperçu pourquoi pas, moi je signe. Attention cependant, le jeu n'a rien à voir avec un quelconque film en préparation. C'est un scénario entièrement original que les développeurs annoncent bien évidemment comme digne de la saga. On ne connaît pas encore toutes les ficelles de



James bond a toujours eu des goûts de bourgeois.



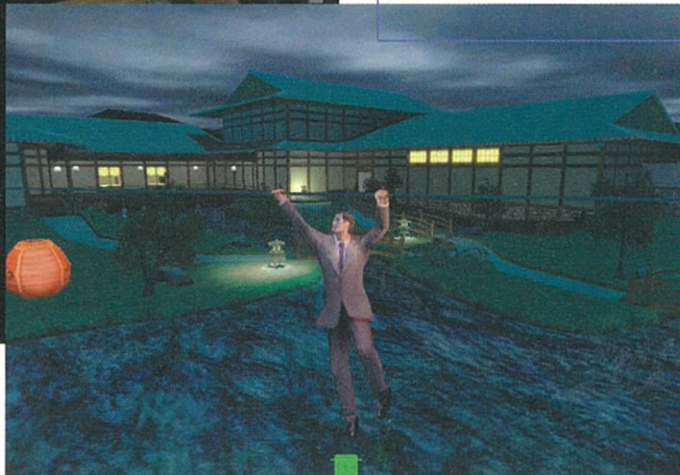
Genre : FPS
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Gearbox Software
Sortie : novembre 2002

James Bond 007 : Nightfire



007 a troqué ses walter PPK contre les uzis. Les traditions se perdent...





Oh regardez, on peut se suspendre à un câble...

l'intrigue, mais quelque chose me dit qu'il va y avoir une histoire d'organisation criminelle préparant un sale coup à échelle mondiale et qu'une nana plutôt bien faite sera au beau milieu de tout cela ... Surprise, il s'agit d'un FPS ultra-basique avec un passage à la troisième personne pour certaines scènes dites spectaculaires. Le long du jeu on se baladera à travers dix environnements correspondant chacun à une partie du Globe comprenant des phases diverses alternant entre le rentre-dedans bourrin et l'infiltration. Q oblige, on dispose de gadgets comme des lunettes de soleil à vue thermique et une montre-laser du meilleur effet. Néanmoins, graphiquement, c'est pas top, ça saute au yeux. En termes de textures, c'est plus proche d'Half-Life que de Medal of Honor. Il n'y a rien de bien nouveau, et tous les clichés du FPS sont là. Les armes sont finalement très conventionnelles et on aurait aimé plus de gadgets à la Bond. Bon je sais, ce n'est qu'une preview, mais j'avoue que je ne le sens pas très bien. Les phases de jeu que nous avons eu l'occasion de voir manquaient de rythme et le mode multiplayer n'est pas des plus trippants. En revanche, vous aurez le plaisir de voir la tronche de Pierce Brosnan modélisée sur votre moniteur, et rien que ça, ça fait déjà rêver. Je me demande comment le jeu va se positionner face à No One Live Forever 2, mais honnêtement, c'est mal parti. Bref, Bond a beau avoir un permis de tuer, moi je pense que si les développeurs ne rectifient pas le tir, il va se faire pulvériser la tronche lors du test. L'avertissement est donc lancé, la balle est dans leur camp.

Angel



On peut dire que le cinéma nous a bien abreuvés de films de guerre ayant pour sujet la Seconde Guerre mondiale. Et la télé ne s'est pas lassée de reprogrammer des grands classiques comme « Les canons de Navarone », « Patton » ou « Le jour le plus long ». Alors, rien d'étonnant à ce que le genre fasse irruption dans les jeux vidéos. Ça a commencé avec le très sympathique Hidden and Dangerous pour continuer de plus belle avec les excellents Medal of Honor et Return to Castle Wolfenstein récemment. Et la veine n'est pas prête de se tarir. Les développeurs de DICE sont en train de mettre la dernière touche à Battlefield 1942, qui s'annonce au moins aussi trépidant et multijoueur que ses prédécesseurs.



Prenez des drapeaux et défendez les vôtres contre l'envahisseur venu du Net.

BATTLEFIELD 1942

GENRE
Shoot de guerre

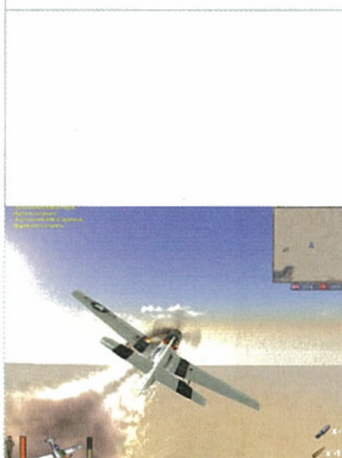
ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
Digital Illusions

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

Les têtes brûlées à la plage

Alors que World War II Online se propose de recréer la Seconde Guerre mondiale sur une très grande échelle (normal, c'est un MMORPG), Battlefield 1942 se focalise sur des parties en réseau plus traditionnelles. Les cartes sont en effet conçues pour rassembler trente-deux belligérants se mettant sur le pif lors de scénarios basés sur des conflits authentiques. Battlefield 1942 se trouve actuellement en phase bêta. La version que nous avons pu tester ne comprenait que deux cartes différentes. Réjouissons-nous, la version finale comprendra seize théâtres d'opérations. On ira ramper dans des tranchées en Afrique du Nord, en Europe et même en Asie. Les deux cartes de la bêta incluaient un champ de bataille dans le désert près de Tobrouk mettant aux prises les Allemands et les Anglais. Ainsi qu'un atoll du Pacifique où Américains et Japonais ont l'habitude d'aller bronzer tout nus sous les palmiers avec papy Boyington.
La version complète de Battlefield 1942 comprendra trois modes multijoueurs : les traditionnels Deathmatch et Capture du drapeau, ainsi qu'un mode Conquest qui n'est pas sans rappeler le mode Domination d'Unreal Tournament. Si Battlefield 1942 est principalement destiné aux parties multijoueurs sur Internet, il n'en proposera pas moins un mode solo consistant. Comme dans Global Operations, toutes les cartes multi pourront être disputées en solo contre des bots. Ainsi on débloquera progressivement les différentes cartes du mode multi pour se faire les dents avant de partir au front sur le Net.
Au vu de cette bêta, le mode Conquest est bien parti pour être le plus populaire. Comme dans le mode Domination d'UT, des points de contrôle sont disséminés sur la carte. Pour chaque camp, l'objectif est simple : essayer de s'en emparer. Ces points sont matérialisés par des drapeaux : une fois qu'un camp s'empare d'une position, le drapeau de son pays est promptement hissé pour flotter au vent et narguer l'ennemi aviné et assoiffé de sang (le camp adverse est aussi alerté par des messages automatiques et l'apparition de l'icone correspondant sur l'écran carte).
Bien évidemment, pour triompher dans ce mode, il va s'agir de coordonner des tactiques en équipe, pour prendre et défendre les points de contrôle. Et c'est cela qui fait le gameplay accrocheur de Battlefield 1942. Oh que oui.
DICE a aussi introduit un système de « tickets ». Plutôt que gagner des points en prenant des positions contrôlées par l'adversaire, on se voit octroyer en début de partie un certain nombre de tickets. À chaque fois qu'un membre de l'équipe se fait buter, un ticket est consommé pour qu'il puisse être ressuscité sur la carte. En revanche, plus vous contrôlez de points, plus les tickets du camp ennemi fileront rapidement. Enfin, pour



On pourra piloter 35 véhicules dont des avions.



Omaha Beach comme si vous y étiez.

respawner, encore faut-il que votre camp contrôle des drapeaux. Si ce n'est pas le cas, la partie est immédiatement perdue. Ah là là, la guerre, gross malheur.
Comme dans Return to Castle Wolfenstein, plusieurs classes de personnages sont proposées aux joueurs en début de la partie et à chaque respawn. Chaque classe a son équipement particulier. Ainsi le scout (éclaireur) démarre avec un fusil de snipe alors que le fantassin anti-tank se verra confier un magnifique bazooka.
On trouve évidemment une classe médecin pour aller panser les p'tits camarades éparpillés façon puzzle aux quatre coins de la carte. Ici aussi, les développeurs ont essayé de se la jouer authentique en refilant aux Ricains de belles grenades vertes alors que les Japonais, c'est bien connu, n'utilisent que des bidules avec des manches en bois et de drôles d'inscriptions en katakana dessus.

Sur terre, sur mer et dans les cieux

Un des grands bonheurs de Battlefield 1942, c'est le nombre impressionnant de véhicules qui pourront être pilotés par les joueurs.
Pour vous dire que je raconte pas des craques, les développeurs annoncent trente-cinq véhicules contrôlables. Mince, ça va le faire. Au programme, on trouve d'abord des trucs simples pour se déplacer d'un bout à l'autre du champ de bataille : jeeps, motos, camions... Puis, si vous avez le permis poids lourd, on vous confiera peut-être le volant d'un transport de troupes blindé, pour aller slalomer au milieu des mines, voire même d'un tank, si si. Il y aura également des tourelles fixes pour se la jouer mitrailleur fou ou roi de la DCA. Et encore, tout ça, c'est pour les tafioles qui se terrent sur le plancher des vaches. Pour les plus aventureux de nos p'tits gars, il y aura aussi des unités maritimes, genre des frégates, excusez du peu. Mais la palme risque de revenir aux trucs qui volent.
Les avions sont bien partis pour être les plus populaires des véhicules de Battlefield 1942. Que ce soit de braves Mustang P-51 ou de très suicidaires Zeros, le réalisme historique ne devrait pas empiéter sur la bonne dose de fun qu'on se tapera aux commandes de ces coucous. Car il faut bien dire que les modèles de vols des avions se rapprocheront davantage du jeu d'arcade que de la simulation pointilleuse. Du coup, on devrait pas avoir de mal à se faire de bons dogfight, à canonner des cibles mouvantes au sol comme des guedins ou à larguer des bombes à tout va. Seuls les deux avions précités apparaissaient dans la bêta, mais on nous promet un assortiment varié dans la version finale, dont le mythique bombardier B-52. Diantre.
Les véhicules n'ont pas été pensés que pour la version solo. La majorité des véhicules pourra accepter plusieurs passagers à son bord. Ainsi, le transport de troupes comprendra une place pour le pilote, quatre strapontins pour les bidasses fainéants et un poste de mitrailleur sur le toit pour l'excité de la gâchette de service. Dans le même ordre d'esprit, nombreux seront les véhicules à offrir des postes de tir. Les plus gros navires de guerre compteront des gros canons d'artillerie où on s'amusera à pilonner les positions adverses. Certains avions accueilleront aussi un mitrailleur de queue. Une expérience inoubliable que de se retrouver dans la verrière. Surtout quand l'autre mec qui pilote, là, n'a aucune idée de la manière de diriger le zinc.
Vous l'avez compris, Battlefield 1942 s'annonce tout plein sympatoche pour les fans du genre. La version bêta fonctionnait plutôt bien, hormis quelques bugs et quelques lags par ci par là en partie Internet. Si pour vous aussi la Seconde Guerre mondiale ne s'est pas arrêtée en 1945, guettez sa sortie avec impatience dans les jours qui viennent.

iansolo

Avant de se lancer dans les parties Internet, on pourra se faire la main contre des bots en solo.

Près des bunkers, des recharges de vie et des munitions.

Plusieurs classes de persos : éclaireur, assaut, anti-tank, ingénieur, médecin...



En plus de la construction de merveilles comme la Grande Muraille, on se verra attribuer des missions de commerce.

GENRE
Construction de cités

ÉDITEUR
Sierra Entertainment

DÉVELOPPEUR
BreakAway Games

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

EMPEROR : RISE OF THE MIDDLE

La Grande Muraille de Chine, quand on y pense, c'est un sacré morceau d'architecture. Paraîtrait même qu'on l'aperçoit de la lune. Alors c'est sûr, quand on développe un Sim City, le pays de la Grande Muraille, ça a du potentiel. C'est ce qu'ont dû se dire les gars de Sierra et Impressions, déjà responsables d'une flopée de jeux de construction de cités, avec la série des Caesar et Pharaon. Quittant le bassin méditerranéen, les Romains, les Grecs et autres Égyptiens, ils nous entraînent cette fois dans l'Empire du Royaume du Milieu, pour revivre 3 000 ans d'histoire chinoise. Le temps minimum pour empiler des briques en terre cuite sur 1 000 km de long, assurément.

Un Sim City débridé

Si le nom d'Impressions est associé à ces séries, le développement a cette fois été confié à BreakAway Games, le studio qui s'était illustré avec Cleopatra, l'add-on pour Pharaoh (et même Paradise Island, l'extension pour Tropico que nous avions testé il y a quelque temps). Autant dire des spécialistes. Emperor est donc bien parti pour combler les amateurs du genre et tous ceux qui font cuire des briques dans leur micro-ondes le week-end pour s'amuser. De nouvelles architectures, de nouveaux types de biens à produire et des scénarios de campagne originaux sont au menu d'Emperor. Mais ce n'est pas tout.





Tous ces braves esclaves courbés dans les rizières...

Ce nouvel opus introduit aussi des innovations de gameplay. Notamment le zodiaque chinois et le concept du Feng Shui. - « À tes souhaits ! » - « Non, t'es con, c'est un concept chinois ». Emperor embrasse 3 000 ans d'histoire, à défaut de rouler une pelle à l'impératrice. Les sept campagnes du jeu prennent place pendant le règne des plus fameuses dynasties chinoises. La classe, quoi. L'évolution militaire, religieuse et architecturale s'étend sur trois âges : le bronze, le fer et l'acier. Certaines missions sont plutôt axées sur la construction de monuments célèbres, comme la Grande Muraille, donc, ou les Grands Canaux. Ces chantiers titanesques se rapprochent de l'édification d'une grande pyramide dans Pharaon. C'est-à-dire qu'ils nécessitent une masse d'effort intense de la part du joueur pour être menés à bien. Mais, à l'arrivée, quelle satisfaction pour le petit architecte assisté par ordinateur. D'autres missions nous proposeront d'entrer en compétition avec des cités rivales, que ce soit sur un plan commercial ou militaire.
Comme par le passé, le cœur d'Emperor, c'est l'urbanisation d'une cité. C'est-à-dire comment arriver à développer une ville équilibrée en gérant ressources, productions et bien-être de la population. Emperor enrichit le vieux système en y ajoutant le concept du Feng Shui.
Vous connaissez nos amis orientaux, ce sont des grands philosophes de la vie. Non contents d'avoir inventé le papier, la poudre noire, les fourchettes à une dent et la contraception, nos bridés malins avaient aussi étudié la question du développement urbain. Le Feng Shui est l'art chinois de positionnement des bâtiments, en harmonie avec la nature, la taxe foncière et les droits de succession. Naan, je déconne. Bref dans le jeu, c'est simple : quand vous essayez de placer un nouveau bâtiment, l'icone passe au vert, au jaune ou au rouge suivant que le terrain est plus ou moins approprié. Heureusement, tout ne doit pas forcément être parfait du premier coup, les tours de garde étant particulièrement dures à placer. Reste que le Feng Shui aura une influence sur votre popularité et la bonne tenue des cérémonies religieuses. Le programme considère que si vous arrivez déjà à construire deux tiers de votre cité en adéquation avec le Feng Shui,



Si c'est pas mignon ces bouddhas et lions en pierre au milieu des pagodes.

c'est bonnard. Parmi les nouveautés, on trouve aussi des enceintes résidentielles. Cela pour nous permettre de diviser la ville en quartiers, limiter la nuisance des gueux et contrer l'influence négative de l'agriculture et de l'industrie sur la sieste dominicale de sa majesté l'ambassadeur. Comme dans les précédents titres de la série, obtenir des quartiers huppés est la clef du succès, puisqu'on pourra ensuite prélever des taxes plus élevées et écouler des denrées de luxe.

L'année du dragon bourré

Pour le coup du Zodiaque, c'est encore 3 000 ans de sagesse chinoise qui nous attendent au bout de la souris. En fait, il s'agira de choisir un animal du zodiaque qui sera ensuite notre mascotte dans le jeu. Par exemple, si votre animal c'est le poulpe, le troisième jour de l'année de la pieuvre vous bénéficierez de réductions importantes dans les restaurants chinois de votre quartier. Ou un truc approchant, c'est pas facile à déchiffrer, la doc en mandarin.
Attendez-vous aussi dans Emperor à devoir organiser tout plein de célébrations religieuses. Chaque année vous aurez à choisir un sponsor pour les festivités du nouvel an. Et ce sera le moment de faire des offrandes aux différents dieux ancestraux ou plus modernes, que vous soyez plutôt branché taoïsme, confucianisme, ou bouddhisme. Après avoir construit des temples et des autels, vous organiserez des fêtes pour apaiser les dieux, pour éviter de terribles désastres naturels, voire même afin d'attirer des héros qui vous rapporteront ensuite des bonus. Côté réalisation, Emperor continue sur la lancée de la série. À savoir que le graphisme est en bitmap mais que c'est quand même mignon tout plein. La résolution en 1024x768 permet d'admirer plein de petits détails dans nos villes pleines de pagodes : des animations de musiciens, d'acrobates, de mouleurs de briques, de cuiseurs de briques, de porteurs de briques, et même des animations de briques qui font des acrobaties sur de la musique… Pfff, on est jeune, on s'amuse et on raconte n'importe quoi. L'avantage, c'est qu'Emperor ne devrait ni réclamer une machine de compétition ni une carte 3D de la mort qui tue pour tourner correctement. L'une des grandes nouveautés se situe enfin au niveau des possibilités multijoueurs. Il y aura un mode Coopératif et un mode Compétitif. Dans le premier cas, les joueurs pourront collaborer pour construire une des grandes merveilles de l'architecture chinoise ou bien marcher main dans la main, comme à la Gay Pride, pour atteindre un certain niveau de prospérité. En mode Compétitif, il faudra grosso modo faire la même chose mais plus vite que l'adversaire. On devrait pouvoir passer des alliances avec les autres joueurs. Il y aura des options de diplomatie et on pourra envoyer des émissaires et des espions dans les autres cités. Le système de combat a été revu par rapport aux titres précédents, pour inclure notamment des engins de siège. C'est sûr, la durée des parties dans un Sim City a tendance à s'allonger. On nous promet que celles d'Emperor devraient se boucler en une heure et demie. Juste au cas où, ils ont quand même prévu une option pour sauver en multijoueur. Ouf ! ça avait planté juste au moment où j'allais poser la dernière brique.

iansolo

KINGDOM







Entre le Yang Tze et le Fleuve jaune, votre futur terrain de jeu.



On se fera de gigantesques teufs pour célébrer les dieux ancestraux.

HITMAN 2

GENRE
Assassinats en règle

ÉDITEUR
Io Interactive

DÉVELOPPEUR
Eidos Interactive

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2002

Ca y est. Le grand chauve estampillé 47 vient de se manifester. Il bouge bien, et son parcours risque d'être plus sanglant qu'il y a deux ans. Hitman 2 va sentir bon la poudre et le plomb, et accessoirement le sang. Après quelques mois d'absence dans nos pages, le prochain jeu de Io Interactive donne enfin des signes de vie. Enfin, de non-vie, si on part du principe que notre ami Code 47 n'existe qu'à travers le cortège de cadavres qu'il laisse derrière lui (bien cachés, les cadavres, certes). Si le premier était un véritable petit cours sur les méthodes du bien tuer, du bien vivre, et du bien mourir, le deuxième s'annonce un peu plus « actif »…. Un peu comme une mise en pratique des leçons apprises.



L'air de rien, Code 47 affublé d'un turban rouge-orangé ressemble à s'y méprendre à une russule émétique (Russula emetica. Ce champignon se rencontre généralement dans des terres acides, sous les feuillus et les conifères. Cette espèce d'un beau rouge vermillon, commune en été et en automne, voit sa couleur pâlir avec l'âge. Son extrême âcreté la rend inconsommable).

Buffets froids

Puisqu'il y en a toujours dans le public qui oublient trop vite tout ce qui a pu se dire à propos de Hitman 2, je vais donc refaire un petit résumé. Le héros de ce jeu, véritable usine à tuer ambulante, se nomme Code 47. Son cerveau, autrefois humain, a été consciencieusement lavé et re-conditionné dans un ancien asile psychiatrique soviétique, afin de rendre son heureux propriétaire capable de dézinguer autrui plus vite que son ombre, et de 36 598 manières différentes.



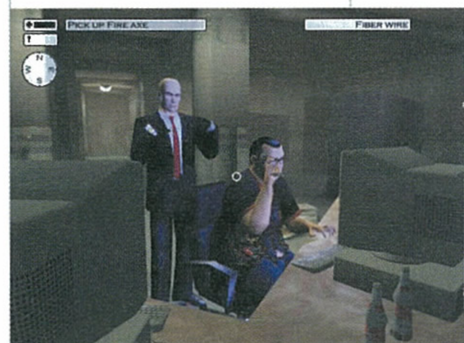
Lors du précédent épisode de ses aventures, Code 47 s'était copieusement fait manipuler par son « mentor ». Acceptant les contrats proposés, entrant incognito dans des villas surprotégées, refroidissant au couteau des gardes du corps peu vigilants, notre p'tit gars s'infiltrait dans l'entourage proche de ses victimes en se déguisant, et butait tout ce qu'il trouvait, sans oublier qu'il défouraillait à tout va dans la jungle amazonienne.
Dans ce second volet, on le retrouve en retraite spirituelle dans un monastère en Sicile, où il a décidé de faire vœu d'abstinence de la gâchette. Là, il se fait vite repérer par un ponte de la mafia locale (eh oui, il n'y a pas que des moines en Sicile), et se voit contraint de troquer son tablier de jardinier contre son ancien costume de tueur froid et méthodique. Code 47 reprend donc du service, contraint et forcé, ce qui le rend encore plus agressif.



« Ça va couper, chérie… »

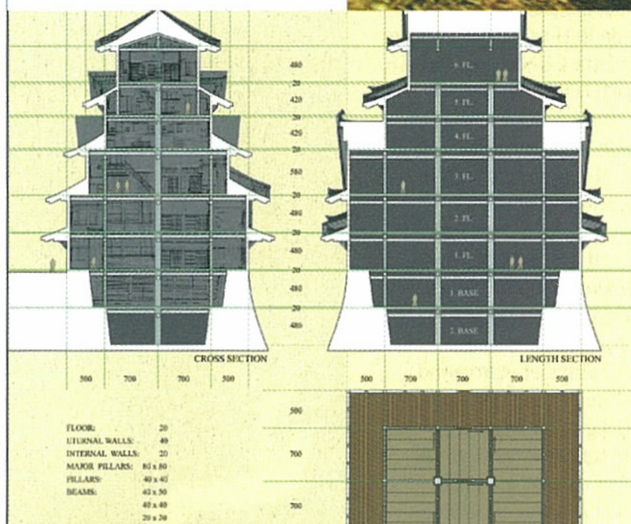
Même recette mais nouvelle saveur

Comme son prédécesseur, l'intérêt principal de Hitman 2 s'articule autour du gameplay : de l'action et de l'infiltration comme on les aime. Il ne faut donc pas s'attendre à de grandes innovations. En effet, dans sa première mouture, et bien qu'il regorgeât de bonnes idées, Hitman souffrait de quelques défauts de jeunesse. D'un côté, bon nombre de joueurs lui reprochaient de n'être pas assez simulation,





Code 47 pourra toujours trimbaler les cadavres pour mieux les planquer, ou encore, piquer leurs fringues, histoire de passer plus inaperçu.



Chacun des 21 niveaux ont tous été méticuleusement préparés. Au joueur de savoir mettre à profit les talents de Code 47 pour s'en sortir.



Pas vu, pas pris.

façon Rainbow 6, tant dans sa gestion des dommages (une balle, un mort) que dans la préparation des missions. De l'autre, on regrettait que l'action n'y soit pas assez efficace ; l'interface étant souvent trop lourde à gérer et trop lente, surtout lorsqu'il fallait changer d'arme dans l'urgence. Un choix de gameplay s'imposait donc à Io Interactive, soit celui d'une nouvelle version ultra-simulatrice, soit celui d'un jeu plus nerveux et plus soutenu dans l'action. Pour ce qu'on a pu en voir dans la démo, il semble, toutes proportions gardées, que c'est la deuxième solution qui ait été retenue.

Première mise en bouche

Notre Code 47 sait toujours aussi bien dégainer, tirer, égorger au fil à beurre, poignarder, traîner négligemment des cadavres, les planquer, et emprunter leurs sapes au passage. Bien que s'annonçant bien plus porté sur l'action que son prédécesseur, Hitman 2 n'a en rien sacrifié son gameplay basé sur l'infiltration et le dessoudage en toute discrétion. Le joueur dispose même de quelques nouveautés afin d'étoffer ledit gameplay. Par exemple, on pourra chloroformer les « innocentes victimes », histoire d'épargner sa conscience. Et puis, les ennemis ont l'air d'être un peu plus futés que dans la version précédente. Il est encore trop tôt pour se prononcer sur l'I.A., mais elle semble très convenable, autant dans les réactions des ennemis par rapport au manque de potentiel de discrétion du joueur que dans les phases même de combat. Hitman 2 ne devrait donc pas ressembler à une vaste simulation de tir au lapin. Toujours dans le domaine des améliorations, l'interface a été largement retouchée, afin de ne plus offrir d'incohérences, comme celle qui permettait au joueur de transporter environ 25 Uzis, 43 fusils d'assaut, et 200 fusils à pompe dans les poches. Le très lourd menu défilant, exhibant les possessions de Code 47, existe toujours. On ne sait pas si le gameplay tiendra le coup face à la lourdeur de la gestion de l'inventaire, mais des raccourcis clavier semblent avoir été prévus afin d'éviter tout empêtrement du joueur dans des situations délicates. Enfin, Code 47 sait gravir des échelles automatiquement, sans passer par une animation ridicule et inutile. Il est à noter que cet apport dans le gameplay n'interdit plus les chutes mortelles !

Surprises du Chef

Évidemment, ces différentes améliorations ne constituent pas les principales nouveautés du jeu. Code 47 pourra se servir d'une bonne trentaine d'armes contre plus d'une centaine de personnages différents. De même, certains d'entre eux pourront être des alliés potentiels, ce qui interdit le grosbillisme et le défouraillage à outrance, même si, dans Hitman 2, les sauvegardes pourront être faites n'importe où et n'importe quand. Hitman 2 s'étendra sur quelque 21 niveaux, répartis sur au moins 5 environnements distincts dans lesquels le joueur aura tout le loisir d'intervenir de plusieurs manières au cours d'un scénario précis dans son unité de temps et de lieu. Aussi, seul le test nous permettra de savoir si ce dernier est trop scripté par rapport aux possibilités offertes par le gameplay.

Pete Boule





ARX FATALIS

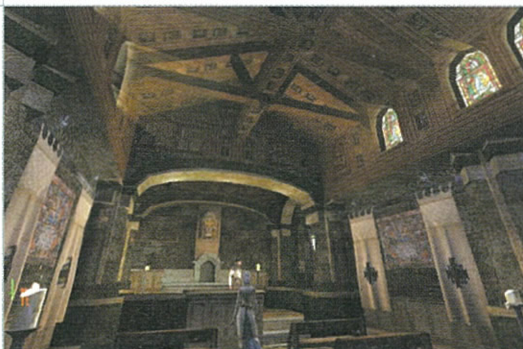
GENRE
RPG 3D

ÉDITEUR
Fishtank Interactive

DÉVELOPPEUR
Arkane Studios France

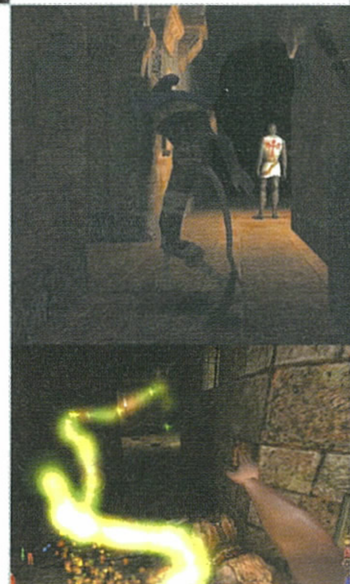
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

Bien du chemin a été parcouru depuis la première démo que nous avions reçue il y a des mois : les localisations ont été faites, le jeu est sorti en Allemagne, des effets graphiques ont été rajoutés, et pour finir, le scénario (déjà bien solide) s'est encore étoffé.
Pour ceux qui prendraient le train en route et qui auraient réussi à échapper à nos précédents coups de projos, Arx est une sorte de remake d'Ultima Underworld, l'un des tout premiers jeux à la première personne (First Person Shooter). À l'instar de ce dernier, vous incarnez un héros viril enfermé dans un monde souterrain. Il devra explorer un immense dédale de couloirs et de passages sombres, mais aussi des grottes aux dimensions gigantesques abritant des dizaines de civilisations plus ou moins pacifiques.
Nous le savions tous en janvier dernier, 2002 s'annonçait comme l'année internationale du jeu de rôle. Si l'on en juge par le nombre de hits (Morrowind, Arcanum, Neverwinter entre autres) sortis récemment, l'amateur de RPG a dû mettre la main au portefeuille à plusieurs reprises. Vient alors la question que tout le monde se pose : TF1 nous prend-il pour des cons ? Non, c'est pas ça... Que vaut donc le soft d'Arkane Studios, ou plutôt son environnement souterrain quelque peu limité, face à l'extraordinaire étendue d'un monde comme Morrowind ?



Arx est un jeu magnifique, tout simplement.

Pour faire court, Arx trouvera parfaitement sa place aux côtés du jeu de Bethesda, de la même manière qu'à l'époque, Ultima Underworld avait réussi à s'installer entre Wizardry et Ultima (le 6, en l'occurrence). Il est vrai qu'Ultima Underworld avait su apporter quelques innovations comme l'un des premiers moteurs 3D, mais son charme émanait autant de l'ambiance qui y régnait que de la prouesse technique. C'est justement sur ce background unique que les développeurs d'Arx ont basé leurs efforts, ce qui n'empêche en rien le moteur 3D de faire de bien belles choses.
À ce titre, comparer Arx Fatalis et Morrowind du pur point de vue de l'immersion n'est pas totalement idiot : la plus grande réussite graphique de ce dernier concerne surtout les extérieurs et l'exploration du plus gros des donjons d'Elder scrolls est à mon goût bien moins intéressante qu'une expédition dans les sous-sols d'Arx. Il y a aussi la question des animations qui est l'une des parties les moins travaillées par l'équipe de Bethesda. Dans le jeu d'Arkane Studios, c'est plutôt le point fort. Chaque créature a une posture bien à elle, saute, court et gambade de façon réaliste. Même constat pour les combats grâce à un grand nombre de mouvements s'enchaînant logiquement et avec fluidité. De bien belles rixes en perspective d'autant que les races sont toutes d'une violence rare. On y voit le sang gicler, les membres se détacher des corps, et les ennemis mourir en beauté. Ah, enfin un vrai jeu pour adulte. Mais arrêtons là la comparaison graphique avec Morrowind. Je vous épargnerai donc les commentaires assassins sur les textures utilisées pour peindre les habitants de Vvardenfell. Mais sachez tout de même que je préférerais convoler en justes noces avec un troll d'Arx plutôt que de jouer à la belote toute une nuit face à une princesse d'Elder Scrolls.
Je parlais d'un troll femelle bien sûr.
L'univers d'Arx ne se résume heureusement pas à un bête enchaînement de souterrains dans lesquels pullulent des gus (n'ayant ni quartiers



Les textures utilisées sur les visages des personnages sont d'une très grande qualité.

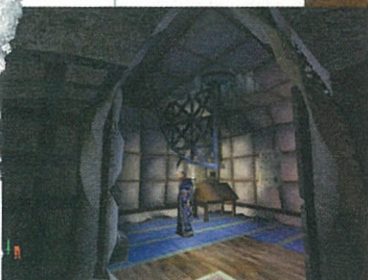


Ah le second niveau : ambiance feutrée et arachnides.

ARX EST LE PREMIER GRAND PROJET DE RPG FRANÇAIS DEPUIS QUELQUES SIÈCLES.

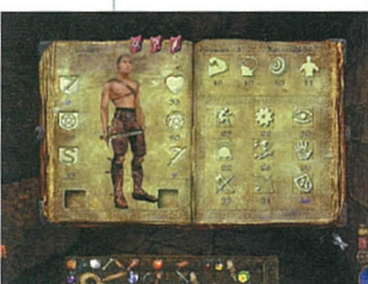



On ne trouve que rarement des décors sobres.



d'habitation, ni sources de nourriture) qui se tiennent debout comme des cons à attendre notre hypothétique passage. Non, ici chaque peuple humanoïde habite réellement dans les lieux. Du coup, on peut explorer leur monde (parfois de la taille d'un niveau entier), entrer dans leur cuisine et s'émerveiller devant le manque de propreté de leurs latrines ou de leur salle du trône. Certaines races, les plus futées, aiment communiquer et entretiennent un lien amical avec d'autres ethnies habitant parfois quelques étages plus haut ou plus bas.
Arx, n'est pas non plus une simple descente interminable au plus profond des abysses : chaque niveau n'est pas systématiquement accessible dans son intégralité lors de votre arrivée et l'accès à une autre partie de la zone s'ouvre après coup un étage plus bas.
On s'habituera d'ailleurs à remonter et redescendre, à repasser par les mêmes endroits, à revenir voir les mêmes personnes, mais sans jamais perdre plaisir, le monde étant suffisamment dynamique pour que chaque événement soit susceptible de provoquer de petits bouleversements dans de nombreux domaines.
Les développeurs ont réussi à doter les créatures de leur propre personnalité et surtout d'attitudes variées. Même lorsqu'on ne se trouve pas devant eux et qu'on les observe de loin sans se montrer, on les voit jacter et entretenir de véritables conversations renfermant de précieux renseignements.
Et lorsque vous les agressez, ils n'hésitent pas à vous provoquer en utilisant de temps à autre des expressions bien insultantes telles que ce fantastique : « Tu te bats comme une gobeline ! ». Enfin bon, je l'avais mérité, à l'attaquer comme ça avec cette petite tasse de terre cuite.
Côté graphisme, cette nouvelle version n'apporte rien de révolutionnaire par rapport aux précédentes, exception faite d'une meilleure fluidité avec les détails au maximum et de quelques effets inédits. Toutefois, côté bugs, j'ai remarqué une certaine latence à la souris, mais il est vrai que j'ai un vilain animal totalement wireless. Quant aux problèmes de lancement de sorts qui occasionnaient les plantages et le retour au bureau, ils ont eux bel et bien disparu, tout comme quelques bugs mineurs de clipping.
Pour conclure, nos premières bonnes impressions sur le jeu n'ont pas faibli. Contrairement à ce qu'on pouvait penser, des balades quotidiennes sur le monde de Morrowind ne parviennent pas à rendre moins passionnant l'exploration des souterrains de Fatalis. Mais plus important encore, Arx est enfin un jeu hexagonal fait par de vrais passionnés des RPG qui ont eu le courage de sortir du poncif standard poussant nos studios à produire des jeux de plates-formes, d'aventure familiale, ou des titres « rigolos », bien plus simples à commercialiser.

Bob Arctor


La feuille de perso dans sa plus grande gloire.

GENRE
Management de club de foot

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Sports

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002

LFP MANAGER 2003

Moi, je suis un incurable optimiste. La preuve, je crois qu'un jour les ludiciels de simulation de management de club de football ressembleront à de vrais jeux. Il y aura eu, en amont du développement, des gars pour dire à ceux qui créent les équations : « Oui, Roger, mais en même temps, tu vois, les gens, ils veulent s'amuser avec le truc qu'ils ont acheté. Oui-oui, c'est pour ça qu'on appelle ça un jeu. Un chewing-gum, Roger ? ». S'intéresseront aux managers de foot des pros du jeu, des mecs capables de découper sans coup férir du film alimentaire étirable transparent, ou de transformer un progiciel de gestion en un truc rigolo.
Parce que bon, au fond... non, plus bas encore... oui, là, tout au fond, un jeu (surtout de management), c'est jamais qu'un immense tableau Excel dynamique : des données, des variables, des équations et hop, des pixels. D'ailleurs, on ne soupçonne pas le nombre de tableaux Excel planqués dans nos vies. Prenez ce magazine, par exemple : depuis que Lord Casque Noir est devenu rédacteur en chef, il est entièrement piloté par Excel. Les articles sont répertoriés, paginés, classés par ordre d'urgence, de taille, parfois de goût ou de parfum, et associés automatiquement à une couleur en fonction du retard qu'a pris le malheureux pigiste. Lord Casque Noir est même en train de concevoir un programme en Visual Basic pour que, passé un certain délai, son PC numérote tout seul pour tancer téléphoniquement le retardataire !
Bon, évidemment, il n'est pas à l'abri des boulettes et le mois dernier, vous avez failli avoir 32 pages toutes blanches au milieu de Joystick : une toute petite erreur de calcul dans la cellule W20135, rien de grave. Remarquez, un édito de 17 pages, ça aurait dû nous mettre la puce à l'oreille plus tôt...

Si vous ne voulez pas laisser cette tâche à votre assistant, vous pourrez choisir les annonceurs et négocier les tarifs des emplacements publicitaires.

Chaque installation et extension du club apporte un bonus précis : la salle de presse permet de donner plus d'interviews, l'hôpital réduit la gravité des blessures, etc.

En bas à gauche de l'écran, des « quêtes » secondaires vous permettent d'améliorer vos caractéristiques.

Mais je m'égare !

Revenons à nos ludiciels de simulation de management de club de football. Celui-là à propos duquel dont je veux vous causer, nous vient de chez Electronic Arts, et succède au défunt LNF Manager 2002. Il proposera une base de données de 42 ligues et divisions, avec notamment l'intégralité des championnats anglais, français et allemands, soit plus de 45 000 joueurs. C'est une toute nouvelle équipe (allemande)



Même pour la sélection, les assistants sont là : vous pouvez leur laisser choisir les remplaçants ou même le 11 de départ automatiquement.

qui reprend le flambeau et elle est repartie de zéro. Très franchement, vu le résultat ludique des deux précédents opus, on ne peut pas leur en vouloir. De plus, nos germaniques développeurs ont pris un parti intéressant, celui de personnaliser le jeu avec de petites touches (toutes petites, hein, on se calme) de jeu de rôle.
Par exemple, en tant que manager d'un club de foot, vous créez votre personnage en répartissant des points dans 4 caractéristiques qui vont jouer respectivement sur la motivation de vos troupes, l'efficacité des entraînements des joueurs de champ ou des gardiens, ou encore sur la facilité à conclure des négociations. Ces caractéristiques, vous pourrez les voir augmenter au cours de la partie, par exemple en réussissant certains challenges annexes, exactement comme des quêtes secondaires.
Les membres du staff que vous recruterez (kinési, entraîneurs, recruteur, etc.) auront un niveau dans leur spécialité et aussi parfois une capacité spéciale plus ou moins puissante (diminuer les temps de récupération pour un soigneur, convaincre Anelka de marquer pour un entraîneur)

C'est le moteur de FIFA 2002 qui sert à visualiser les matchs.





Il faut savoir déléguer

Les développeurs ont voulu vous donner le plus de choix possible : si vous le souhaitez, vous pourrez entrer dans les plus petits détails de la gestion de l'équipe, du stade, du marketing, des transferts, des droits publicitaires, etc. Il y a en tout 17 postes décisionnels. Mais pour chacun d'entre eux, vous pourrez également choisir de laisser un de vos adjoints s'en occuper, en totalité ou en partie.

Si vous ne voulez pas vous en charger vous-même (mais là, c'est peut-être que vous vous êtes trompé de jeu), la gestion de la sélection pourra être automatisée, mais tout en limitant les actions de votre assistant : décider qu'untel doit toujours ou ne jamais être dans l'équipe, ou établir un système de rotation pour faire tourner l'effectif avec des pondérations pour chaque joueur. Autre exemple : vous pouvez déléguer la responsabilité de l'entraînement, tout en l'orientant grâce à la définition d'objectifs. S'il n'est pas encore possible d'acheter les matchs ou d'enterrer de l'argent dans son jardin, LFP Manager promet néanmoins d'être fort complet. Seul le test pourra nous dire quelles sont les possibilités qui sont vraiment intéressantes, mais sachez que les entraînements peuvent être collectifs, individuels ou par petits groupes et qu'on nous promet des interactions (amitié ou inimitié notamment) entre joueurs ainsi qu'une gestion poussée des juniors avec, par exemple, la possibilité de les faire « parrainer » par des joueurs de votre équipe.

Texte ou 3D au choix

Concernant la représentation des matchs, la vue en 3D ne sera pas vilaine puisque nos amis d'outre-Rhin ont carrément récupéré le moteur graphique de FIFA 2002 : le jeu gagne indubitablement en séduction, d'autant plus qu'ils l'ont légèrement trifouillé de façon à pouvoir par exemple afficher le nom de tous les joueurs. Dans cette vue-là, vous pourrez gueuler des instructions depuis le banc de touche pour tenter d'influencer en direct les actions : « Mais passe ta balle, Youri, nom de nom ! » ou « Tu vas courir, Nicolas, ou il faut que j'y aille moi-même ?! ». Si vous êtes un vrai puriste et que vous préférez la retransmission en mode texte, le match sera parfois interrompu et il vous faudra prendre une décision : le joueur doit-il dribbler, passer ou tenter un tir ? Allez-vous tenter d'impressionner l'arbitre ? Bien entendu, toutes ces bonnes idées ne vaudront pas un crampon usé si le moteur de simulation n'est pas intéressant et ça, pas moyen de le savoir avant d'avoir pu jouer à autre chose qu'une démo. Mais je suis confiant.

Ivan Le Fou

Digne rejeton d'une famille communiste, je n'ai pas eu l'occasion, lorsque j'étais plus petit, de goûter aux joies des clubs de vacances, jugés trop bourgeois et trop libéraux. Non, pour m'occuper en août, mes parents préféraient m'envoyer dans les plaines d'Ukraine travailler dans un kolkhoze avec quelques camarades du PCF. Alors, avec Beach Life, je compte me rattraper.

Beach Life devrait en effet être le premier jeu à pouvoir rentrer dans la catégorie des Sim-Club Med. Imaginez une île ensoleillée qui s'offre entièrement à vous, ses plages, ses rivières, sa flore, et hop, il faudra coloniser tout ça en installant un club de vacances grand luxe dans lequel des bancs de beaufs à chemise bariolée viendront claquer leur fric en tequilas et en locations de pédalos. De loin, le jeu devrait vous rappeler un peu Tropico. Même ambiance ensoleillée, même 3D isométrique, même côté gestion. Mais la ressemblance s'arrête là, car les objectifs ne sont pas les mêmes.

Dans Beach Life, il n'y aura qu'une seule règle : contenter ces crétins de clients qui ne pensent qu'à boire, dorer sous le soleil et flirter avec d'autres congénères bronzés et musclés.

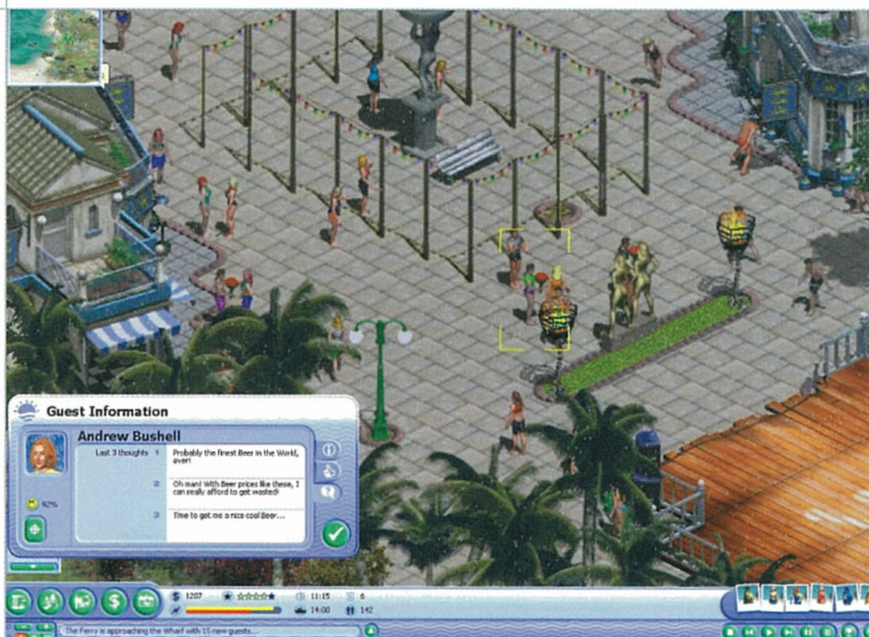
Il faudra donc dans un premier temps construire une infrastructure pour les accueillir : un hôtel bien sûr, mais aussi une piscine, des boutiques, des bars, des toilettes, des endroits pour louer des transats ou faire de la plongée... Il faudra aussi gérer son personnel, ce qui passera par l'embauche de balayeurs, d'ouvriers, de mécaniciens, de sauveteurs (en bikini rouge si possible), on pourra fixer leur salaire et leur horaire. Mais, ça ne suffira pas à satisfaire tous les clients, oh non, ces veaux exigeront aussi de la décoration, des pans de verdures, des fontaines, des statues, des lampadaires pour éclairer tout le complexe... On fera tout cela dans un seul but : rendre le gogo content et le faire rester le plus longtemps possible.

GENRE
Gestion de club de vacances

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Deep Red

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2002



On pourra espionner les clients grâce au mode Voyeur qui permettra de les suivre dans leur moindre déplacement.

BEACH LIFE



Il faudra penser à construire des générateurs d'électricité pour alimenter correctement les bâtiments et éclairer pendant la nuit.

Life is a beach

Techniquement, si ce jeu de gestion reste fidèle à la grande tradition de la 2D, il n'a cependant pas l'air d'être parmi les plus moches. En fait, cette version preview de Beach Life m'a même un peu fait penser à la 2D façon Commandos ou Desperados, en moins beau bien sûr, mais il y a le même côté « fait à la main ». Les différents bâtiments présenteront un design très réussi, tout à fait dans l'ambiance sea, sex and sun du jeu et les clients s'animeront de manière extrêmement variée (on pourra les voir tituber complètement bourrés, se bisouiller dans les coins ou carrément jouer les phoques en rut à même la plage). Les musiques promettent aussi beaucoup : mélange de trucs vaguement latinos et de trip-hop M6 à gerber, tout à fait dans le ton de ce qu'on écoute là-bas, à Corfou ou Aguadir. Alors c'est vrai, Beach Life n'est pas le jeu le plus attendu du monde, mais le concept est marrant, la réalisation semble honnête, et le gameplay devrait mériter qu'on s'y attarde. Si vous aimez les jeux de gestion, c'est définitivement un titre à surveiller.

ackboo



La plage, ce lieu de détente et de loisir où chaque client attend tranquillement son cancer de la peau.

L'Heure approche...
Soyez prêt.







Forgez le Destin, et écrivez l'Histoire.

Alliez-vous aux plus forts, ou devenez si puissant vous-même que les autres vous suivront ! Venez découvrir le monde fantastique de Shadowbane, à une époque fabuleuse où l'on couronne les Rois et où naissent les Légendes...

Shadowbane - une Epopée. Votre vie - un Destin.

http://shadowbane.swing-games.de





SWING! ENTERT@INMENT Media AG

WOLFPACK STUDIOS

Le jeu online et multi-joueur ultime, disponible pour PC et Mac à partir de mai 2002





Virtual Skipper 2 offre au joueur la possibilité de piloter quatre classes de voilier, sous neuf couleurs différentes. Les sites des fans auront vite fait d'offrir plein d'autres « skins ».

VIRTUAL SKIPPER 2

GENRE
Simulateur de régates

ÉDITEUR
Duran (distribué par Focus)

DÉVELOPPEUR
Duran

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2002

A la fin du mois de septembre, l'America's Cup revient au devant de la scène. Histoire de profiter de cet évènement sportif, Duran, un développeur français issu du milieu de la post-production vidéo et cinématographique, sort une nouvelle version de son ancien simulateur nautique, Virtual Skipper.

Évidemment, le jeu se nommera Virtual Skipper 2, ce qui, à défaut d'être original pour une suite, a le mérite d'être efficace. Pour ceux qui ne connaissaient pas le premier jeu, il s'agissait d'un simulateur de régates, le premier du genre, qui grâce à beaucoup de bonnes idées a réussi à attirer autour de lui toute une communauté de joueurs assidus. À ce jour, on estime qu'il y a environ plus de 120 000 adeptes du premier Virtual Skipper.

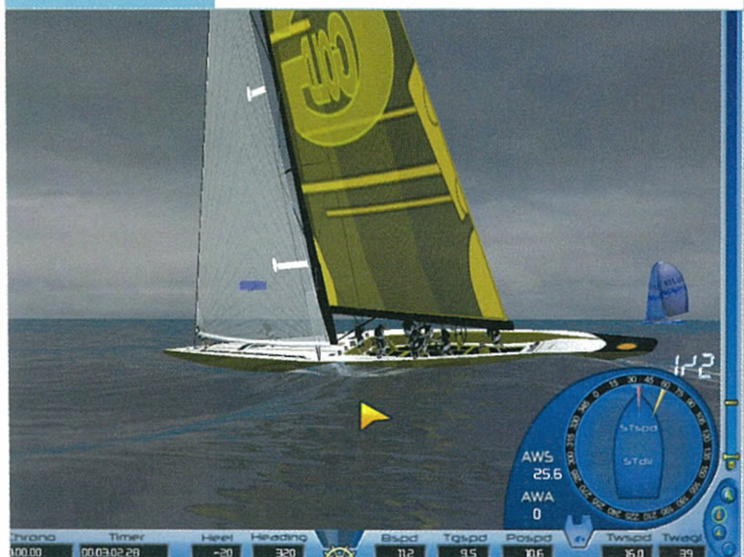
Pour bien faire les choses dans Virtual Skipper 2, Duran a su enrichir le gameplay que pouvait offrir une simple régate en rendant accessible la course à plusieurs classes de bateaux, sur cinq plans d'eau différents. Ainsi, non contents de pouvoir piloter du plus simple Melges 24 (un voilier de 24 pieds de long, soit 7,52 m) au plus performant des trimarans, en passant par l'obligatoire America's Cup, on aura le loisir de voguer sur la baie de San Francisco, celle d'Auckland, sur le plan d'eau de la Trinité sur Mer, les Needles au sud de l'Angleterre, et au large des falaises de Porto Cervo, en Italie.

Sans parler des modélisations de très grande qualité des différents voiliers, Duran a su fournir à son jeu un moteur physique très performant, permettant de restituer fidèlement les différentes contraintes que subissent les voiliers de course. Cependant, afin de ne pas nuire à une grande souplesse du gameplay, la fatigue de l'équipage tout comme la résistance des matériaux à bord ne semblent pas avoir été prises en compte, alors que ces paramètres auraient pu aisément être implantés. Ce qui prévaut avant tout, dans Virtual Skipper 2, c'est l'esprit fun que peut engendrer une de ces régates. Ainsi, le joueur est vivement invité à se servir de toutes les ruses employées lors des véritables épreuves de l'America's Cup. Ici, le moteur physique permet tout : changer promptement de voile, couper le vent à ses concurrents, ou les pousser à la faute. Inutile de préciser que plusieurs points de vue permettent au joueur de voir son navire de très haut (genre satellite d'observation), d'un peu plus loin, ou carrément du bord (ce qui donne l'occasion de voir l'équipage).

Les paramètres météorologiques n'ont pas été oubliés. Non seulement il faut faire avec la force du vent, mais aussi avec les effets engendrés par la proximité de la côte. Il faut savoir prévoir les coups de bourrasque ou les moments de calme plat pouvant modifier instantanément la stratégie d'une course.

Restent les modélisations de la mer, ainsi que celles du ciel. Le développeur a su tirer profit de son expérience acquise sur l'image de synthèse. Quand on sait que le développeur a créé les effets spéciaux d' Alien la Résurrection ou encore d'Amélie Poulain, on se dit qu'on va être servis, et c'est le cas. La modélisation de l'océan tient de la perfection, voire du jamais vu, tout comme celle du ciel et des nuages. Quand à l'effet de houle, il est garanti : emporter un sac en papier pendant les parties est vivement conseillé, surtout devant un 19 pouces.

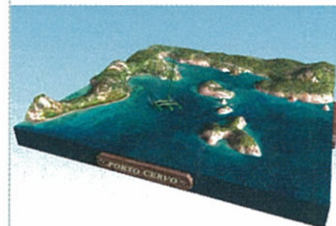
Pete Boule





La modélisation de la surface des mers tient du jamais vu.

Chacun des plans d'eau disponibles sont matérialisés sous forme d'une petite maquette façon diorama. Le plan d'eau dans lequel les joueurs s'affrontent s'étendrait sur un carré de 20 km de côté.





Delta Force
Black Hawk Down

GENRE
Shoot à la première personne

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Novalogic

SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

Black Hawk Down… quel gros nanar fascisant ce film. C'est pourtant lui qu'a choisi Novalogic pour en faire son nouveau Delta Force. Remarquez, les scènes de guerre étaient bien et c'est tout ce qui nous intéresse ici.
Nous serons donc transportés en hélico à Mogadiscio, capitale de la Somalie, aux côtés d'une centaine de collègues Army Rangers. Autant vous prévenir tout de suite, ça se présentera vite mal : un premier hélico sera d'abord descendu au lance-roquettes. Puis ça tirera dans tous les sens… et impossible de faire la différence entre civils et guérilleros. Bon ben… on va faire comme ils ont fait dans la réalité hein… on va tirer dans le tas. Pendant la démonstration qui m'a été faite, le chef de projet m'a précisé : « … mais on perdra des points si on tue trop de civils ». Cool ! Comme dans la vraie vie alors.
Delta Force Black Hawk Down sera un First Person Shooter tout à fait dans l'esprit Medal of Honor. L'aspect tactique des volets précédents devrait être légèrement estompé pour faire la part belle à l'action pure. S'il sera possible d'évoluer avec des équipiers, ils agiront par contre indépendamment de vous. Il ne sera donc pas possible de leur donner d'ordre. En revanche, une grande liberté devrait être laissée au joueur.







Le 3 octobre 1993, dix-huit soldats américains ont perdu la vie dans l'attaque sur Mogadiscio. Le nombre de Somaliens massacrés au passage, guérilleros et civils confondus, reste plus flou ; on dit « des milliers », un peu comme pour les ninjas dans les films de Chuck Norris.



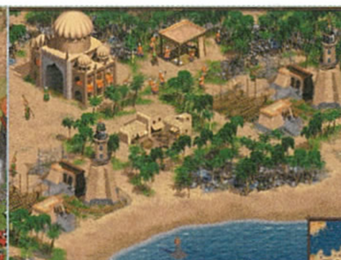


Mogadiscio telle qu'ils l'ont modélisée est gigantesque et vous pourrez choisir l'itinéraire et la manière de remplir les missions qui vous seront données. En ce qui concerne l'aspect multijoueur, une démo fort convaincante tourne déjà sur le Net où elle connaît un grand succès. C'est un gigantesque deathmatch entre deux équipes de seize joueurs qui s'affrontent dans tout Mogadiscio. On peut grimper dans un hélico qui survole la ville. Ça snippe dans tous les sens. C'est violent, jouissif, ultra-rapide. Leur dernière démo n'était malheureusement pas prête assez tôt pour être ajoutée au CD de ce numéro. Mais si vous avez une connexion haut débit, je vous conseille vivement d'y jeter un œil ici : www.novalogic.com/games/DFBHD

monsieur pomme de terre







Il va sans dire que les nouvelles unités offertes dans ce stand alone auront toutes une réaction particulière face aux différentes formations de combat.

COSSACKS BACK TO WAR

La bonne nouvelle, c'est que cette dernière version, appelée Back to War, devrait être un stand alone de Cossacks. Voilà qui possède au moins l'avantage de ne pas avoir à contacter tonton Roger pour lui réclamer la version qu'on lui avait prêtée et qu'il a perdue. La période historique couverte par ce stratégie temps réel se situe toujours entre le XVI[e] et le XVIII[e]. Vous savez, ce genre d'époque fière où les gens savaient se ranger en colonnes pour mieux mourir. Si rien ne risque de révolutionner le gameplay du jeu de base, un certain nombre d'innovations devraient néanmoins rafraîchir l'ensemble. Ainsi, deux nouvelles nations pourront être jouées : la Suisse, à l'époque où elle n'était pas neutre, et la Hongrie. Il va sans dire qu'à l'instar de toutes les autres nations déjà présentes, les architectures des nouvelles venues seront, elles aussi, très typées.
De même, ces pays aligneront des unités bien à eux, comme les hallebardiers ou les arquebusiers pour la Suisse, et les Pandurs à pied ou à cheval pour la Hongrie. D'autres troupes viendront également enrichir les pays déjà existants, comme les Bédouins pour l'Algérie.

GENRE
Stratégie temps réel
ÉDITEUR
CDV
DÉVELOPPEUR
GSC
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2002



Cossacks : Back to War devrait offrir une bonne centaine de nouvelles missions solo et un réalisme encore plus poussé. Par exemple, il sera désormais possible d'installer des batteries côtières, histoire de compliquer un peu l'existence d'un bon nombre de navires passant trop près des terres. Le moteur permettra l'affichage de quelque 8 000 unités sur l'écran, ce qui annonce de bien belles bastons entre gens de bonne compagnie. D'ailleurs, ne dit-on pas : « Plus on est de fous, plus on rit ? »... Voilà qui pourrait nous amener à penser que la guerre ne serait finalement qu'une bonne blague ?
En attendant d'avoir une réponse à cette question sociologique (dont tout le monde se fout éperdument), on attendra le test pour voir ce que cette version a vraiment dans le ventre, en espérant que les gens de CDV ne se sont pas endormis sur les lauriers de la réussite de Cossacks... Parce que c'est bien beau de rajouter des unités en grand nombre, mais il faut quand même que le joueur en ait pour son argent, et surtout, qu'il s'amuse avec ce jeu.

Pete Boule



On pourra voir toujours autant de monde mourir en même temps.





Cossacks : Back to War devrait enfin permettre de véritables batailles entre des unités terrestres et des unités maritimes.



THE THING

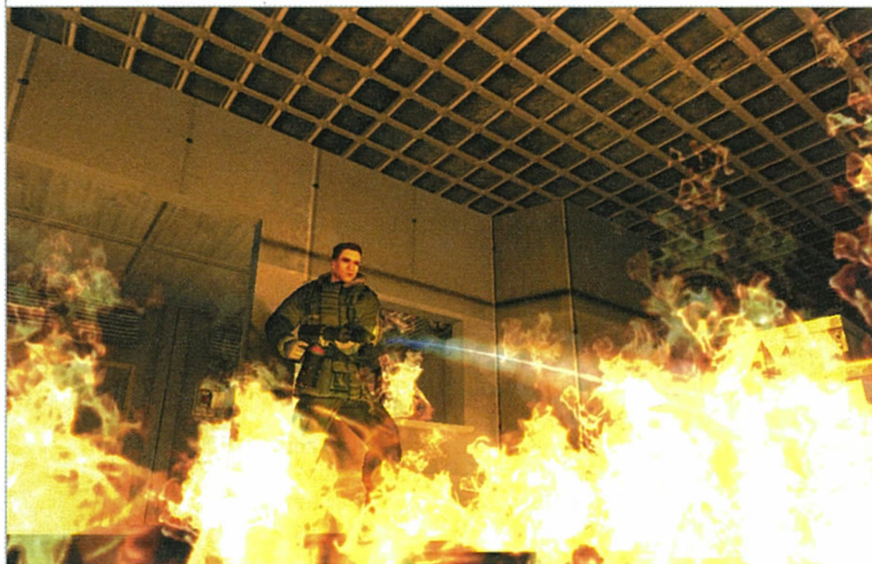
Woohaa ! The Thing, comment que j'ai trop flippé après avoir vu ce film. Je m'en souviens comme si c'était hier (ça remonte à sa sortie, c'est pas récent, 1982 à vue de nez). J'avais eu la bonne idée d'aller le mater à la séance de minuit. Et, après la projection, plus de métro et retour à pied dans les ruelles sombres. C'est bien simple, je croyais qu'un truc plein de tentacules allait me sauter à la gueule à chaque coin de rue. Ah là là...
Aujourd'hui, c'est le jeu d'Universal Interactive qui va nous faire sursauter comme des crétins. The Thing reprend un genre bien connu des amateurs de console : le « survival horror ». En deux mots, c'est du Resident Evil. Le scénario s'appuie grosso modo sur le film de Carpenter. Ça se passe en Antarctique, dans une base de recherche. Vous et votre équipe de joyeux polygones partez enquêter sur une explosion qui a détruit une station scientifique norvégienne. Ce que vous n'aviez pas prévu, c'est la forme de vie extraterrestre ultra-agressive qui vous attend pour vous faire votre fête. Pire encore, cet alien cellulaire est un véritable virus capable d'infecter toute forme vivante en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Votre mission : éviter que vos compagnons ne soient eux-mêmes infectés et ramener les survivants de la station scientifique. Et rapporter des clopes aussi. La version preview que nous avons pu tester ne comportait que deux niveaux jouables.

GENRE
Shoot qui fait peur

ÉDITEUR
Universal Interactive

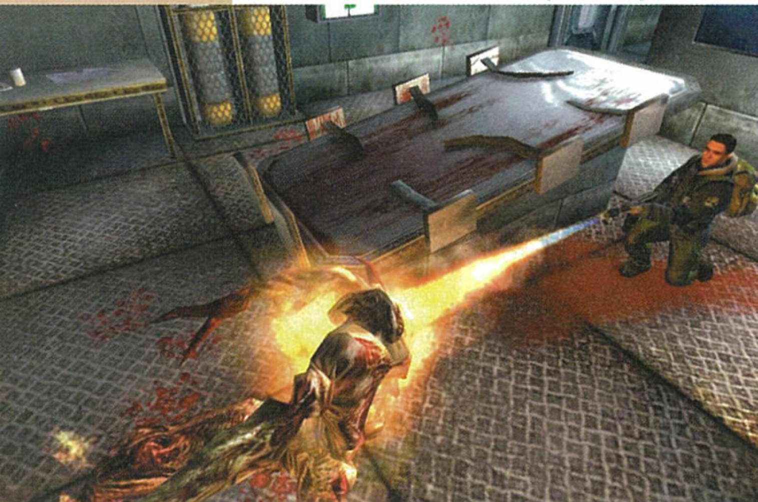
DÉVELOPPEUR
Computer Artworks

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2002





Bien plus efficace que le crucifix, le lance-flammes pour éradiquer la Chose.



L'occasion quand même de vérifier que The Thing a bien les moyens de nous faire flipper. Le moteur 3D du jeu est tout à fait honorable. Les effets de lumière et de pénombre, les décors claustro, les bruitages malsains : ça sent la mise en scène bien étudiée. Côté jouabilité, Computer Artworks est même parvenu à reproduire l'horreur psychologique propre au film. Ainsi vous essayez par tous les moyens de protéger vos compagnons. Mais ceux-ci ne vous feront pas toujours confiance. Ah, j'vous jure, on n'est pas aidé. Vous pouvez vous balader avec quatre équipiers. C'est pas plus mal, tant que vous les gardez à portée de vue, vous savez qu'ils ne se font pas phagocyter par la chose venue d'un autre monde. Vous avez la possibilité de leur refiler du matos (armes, recharges de vie, ...) pour leur remonter le moral. Suivant leur état psychologique, ils choisiront ou non de vous suivre et de vous aider à résoudre les puzzles et autres énigmes disposés sur votre route. Seulement voilà, comme dans l'univers de Paul Lovecraft, la démence n'est jamais très loin. Vos compagnons risquent à tout moment de péter les plombs. Il suffit qu'ils assistent à une scène un peu trop gore et c'est fichu. Leurs réactions sont bien pitoyables : ils se massacrent entre eux, ils détruisent les consoles d'ordinateurs qui vous permettent de sauver (lol) ou bien ils sortent comme des cons à l'extérieur où, vu la température ambiante (-50° c), leurs chances de survie sont bien minces. Pendant ce temps, la Chose s'en fout. Au pire, elle hibernera en attendant qu'une autre proie passe à portée. Brrrr, le concept n'a rien perdu de son efficacité. Si l'enchaînement des missions garde le rythme, voilà de quoi rassasier les amateurs d'horreur. Rendez-vous pour le test.

iansolo

Oh non ! ils ont bouffé ackboo...





Project Nomads nous plonge dans un futur improbable, dans lequel des hordes d'insectes plus ou moins géants ont dévoré la Terre, laissant quelques îlots aériens flotter dans l'Éther. Quelques humains ayant survécu à ce fléau trouvent quand même le moyen de se mettre sur la gueule pour un misérable îlot-forteresse. Ainsi, en entassant leur puissance sur les restes des autres humains, les survivants essayent de contrôler ce qui reste de la Terre, tout en recherchant les derniers artefacts magiques qui traînent au hasard des fragments de notre bonne vieille planète.
Si cette idée d'îlots-forteresses fait tout de suite penser à « Laputa » de Miyazaki, tout le design et tout l'imaginaire de Project Nomads font référence à la littérature fantastique de Jules Verne. De là à nous rappeler l'ambiance particulière de O.D.T., du défunt Psygnosis, il n'y a qu'un pas que le reste du gameplay nous aide à franchir. Comme dans cet ancien jeu, le joueur peut gérer des personnages tous très différents tant dans leurs attitudes, que dans leurs capacités. Toujours à l'instar de O.D.T., les héros disposent d'un armement tout droit sorti des délires technologiques utopiques du Nouvel Empire ainsi que d'une liste de sorts basés sur la maîtrise des éléments (feu, terre, air, eau).
À travers les personnages, le joueur devra aller au bout de huit quêtes principales. En dehors de ça, on nous promet un bon nombre de quêtes secondaires, et pas mal d'autres facteurs à gérer, comme la progression du personnage ainsi que son installation dans l'un de ces îlots-forteresses. Ce dernier point constitue l'essentiel de l'aspect stratégique du jeu, dans la mesure où l'on peut l'améliorer, en rajoutant des armements et des infrastructures. Il va sans dire que le joueur peut très bien, à travers son personnage, prendre le contrôle d'une tourelle de tir, ou encore d'un aéroplane blindé armé de redoutables bitraillettes de mord, heu... de mitraillettes de bord... oui, c'est ça.
En tentant d'exploiter pleinement ce concept de jeu, Focus permet même de jouer à Project Nomads en réseau, à raison de cession de seize joueurs, et on devrait pouvoir télécharger quelques-uns de ces îlots-forteresses sur des sites dédiés.
Project Nomads s'annonce vraiment comme une curiosité. Reste à savoir si l'intérêt tiendra la route.

Pete Boule



On devrait pouvoir voyager d'un îlot à l'autre en toute liberté.

De la Terre, il ne reste que quelques îlots flottant dans l'Éther.

On pourra se permettre de piloter des aéroplanes blindés, histoire de casser plus facilement les infrastructures de ses ennemis.



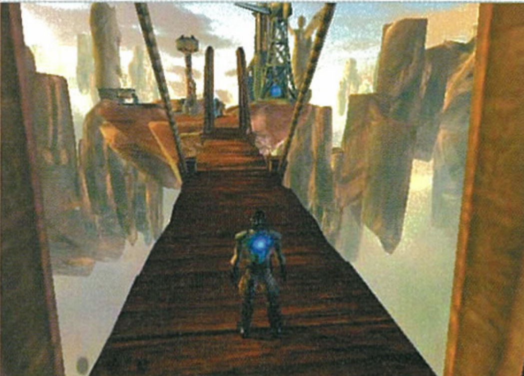
GENRE
Action/aventure/stratégie

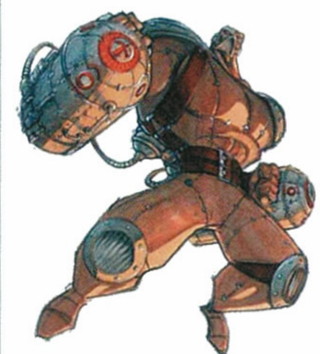
ÉDITEUR
CDV

DÉVELOPPEUR
Radeon Labs

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2002

PROJECT NOMADS







"La seconde salve est partie pour faire aussi mal que la première, tous aux abris, il est de retour !"
PC JEUX

SUDDEN STRIKE II

SEPTEMBRE 2002
LA GUERRE PEUT RECOMMENCER

Le Hit mondial de la stratégie est de retour. Prenez part aux plus terribles batailles de la seconde guerre mondiale. Toutes les unités sont fidèlement reproduites et s'affrontent sous vos ordres en Europe, en Afrique et dans le pacifique. Sudden Strike 2 restitue comme jamais un jeu de stratégie temps réel ne l'avait fait auparavant, l'intensité et la fureur des affrontements de la seconde guerre mondiale.



FOCUS CD PC

Dossier complet, démo, vidéos , infos et communauté sur
www.sudden2france.com

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA.com

cdv www.cdv.de

NHL 2003

Dix ans, oui messieurs dames, cela va faire dix ans que EA Sports nous sort chaque année une simulation de hockey. Alors comme pour les FIFA, les Madden, les NBA Live et la kyrielle d'autres titres de cet éditeur, la rengaine est toujours la même : la nouvelle version promet d'être juste « un peu mieux » que la précédente. C'est comme ça qu'ils avancent, à petits pas, prudemment, pour éviter d'effrayer les fans un peu conservateurs. Résultat, comme on s'y attendait, ce NHL 2003 ressemblera très très fortement à son petit frère NHL 2002. Le gameplay sera identique, c'est-à-dire légèrement plus arcade que simulation (même s'il sera toujours possible de ralentir le jeu et de désactiver quelques options pour le rendre plus réaliste). On retrouvera les quatre actions traditionnelles, à savoir shoot, passe, accélération et feinte, les petits icones en dessous des joueurs pour symboliser leur point fort (tireur, défenseur...), le baromètre du moral de l'équipe, la vue caméra au ras de la glace lors de certaines actions... Tout pareil que dans NHL 2002, je vous dis. Cela dit, en grattant un peu, on trouvera quand même quelques améliorations notables.

GENRE
Jeu de hockey

ÉDITEUR
EA Sports

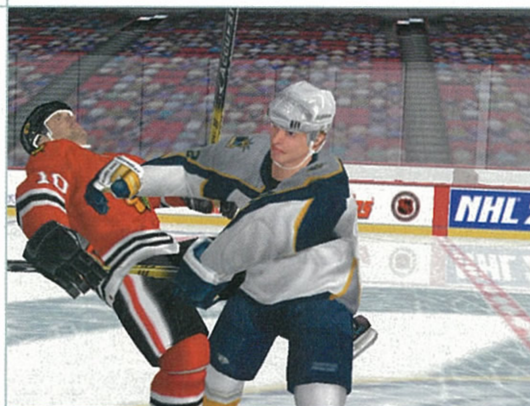
DÉVELOPPEUR
EA Sports Canada

SORTIE PRÉVUE
Automne 2002

Haine Hasch Aile ? Aisne Hache Hell ?

Progrès le plus évident, sûrement celui qui fera très plaisir aux vrais amateurs de hockey sur PC, l'Intelligence Artificielle des joueurs sera assez nettement supérieure à celle de NHL 2002. J'avoue que je ne l'ai pas vraiment remarqué en défense (mais je n'ai pas encore la version finale entre les mains). En revanche pour l'attaque, c'est assez flagrant : les coéquipiers dirigés par l'ordinateur se démarquent nettement mieux, ils savent enfin utiliser correctement la zone derrière la cage du gardien et « collent » moins à leur position qu'avant. En revanche, ceux qui perdent pas mal en efficacité sont les gardiens de but. Vous me direz, ce n'est pas plus mal tant ils étaient surhumains dans la version précédente. Il n'y aura notamment plus l'effet « Aimant à palet », le goal pourra facilement perdre le puck ce qui permettra de marquer plus facilement des buts en rebonds. Un très bon point pour le réalisme. Outre l'I.A., signalons aussi quelques petites améliorations dans divers autres domaines. Tout d'abord, les feintes (« Deke » en anglais) seront beaucoup plus variées, on pourra contrôler indépendamment la crosse pour faire partir l'adversaire ou le goal dans une mauvaise direction. Ensuite, le « Game Breaker » fera son apparition, ce sera une sorte de furie qu'on pourra déclencher lorsque l'équipe sera chauffée à blanc et qui rendra temporairement les joueurs plus puissants et plus rapides. Enfin, le jeu en ligne sera facilité grâce à l'intégration dans l'interface du service multijoueur de EA Sports. On pourra ainsi commencer une partie en réseau aussi facilement qu'un match solo.

ackboo



Les traditionnels shows d'avant-match : public en délire, éclairages colorés, musique de jeunes et la carte graphique qui périt pour afficher tous ces polygones.



La modélisation des joueurs et leur animation promettent d'être irréprochables, comme c'est souvent le cas avec les jeux EA Sports.





Comme toujours, de nombreuses caméras seront disponibles, même si la majorité d'entre elles se révèlent difficilement jouables. On restera sûrement collé à la caméra aérienne classique.

MADDEN NFL 2003

GENRE
Jeu de football américain

ÉDITEUR
EA Sports

DÉVELOPPEUR
EA Sports

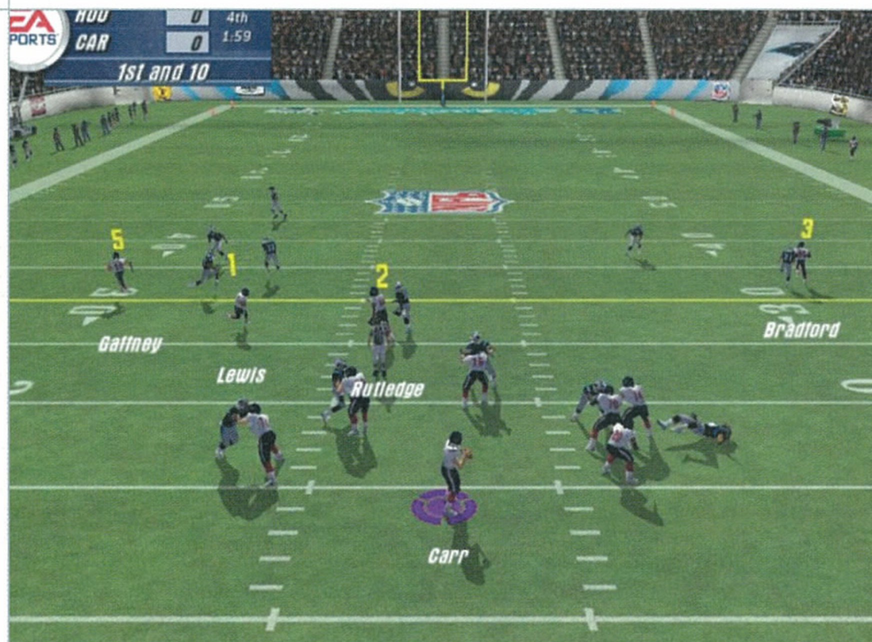
SORTIE PRÉVUE
Fin 2002

Les Madden NFL font partie de ces jeux qui nous laissent prendre conscience du temps qui passe. Ça fait treize ans que les gars d'EA Sports bossent sur cette série, treize ans qu'ils l'affinent comme un vieux Roquefort, on y jouait déjà lorsque le Mur de Berlin était debout et lorsque Fishbone n'avait pas encore commencé sa mutation capillaire qui a fait de lui le sosie officiel de Monsieur Propre. Chaque nouvelle version s'est imposée comme la référence ultime en matière de football américain sur PC, alors je ne vais même pas tenter de garder un petit suspens pour cette édition 2003 : après quelques minutes passées sur la version preview, aucun doute que ce nouveau Madden NFL suivra la trace de ses prédécesseurs.

Comme pour chaque nouvel épisode, les fans devront bien sûr s'attendre à une remise à niveau du graphisme. Rien d'extraordinaire par rapport à Madden 2002, mais les bonshommes gagneront encore quelques centaines de polygones chacun, les textures seront plus fines (notamment celles sur les visages) et quelques nouvelles animations viendront égayer les empoignades viriles autour du ballon.

Pour les contrôles, rien ne changera vraiment dans le système de passe (ça tombe bien, il était déjà parfaitement au point dans Madden 2002), mais les joueurs me semblent un peu plus faciles à diriger. Les mouvements d'esquive devraient être plus efficaces, les détections de collision seront moins strictes qu'avant et les footballeurs semblent avoir moins d'inertie, ils réagissent de manière plus vive aux sollicitations du joypad. Sur cette version preview, ça se voit surtout au niveau offensif, on constate que les coureurs sont plus efficaces. Avant, ils s'effondraient souvent comme des merdes dès qu'ils se faisaient effleurer le bras par un bloqueur, mais ils ont maintenant l'air plus résistant et savent mieux se dégager des défenseurs qui s'agrippent à leurs basques. Enfin, pour les vrais puristes du football américain, ceux qui aiment se concocter leur propre Playbook, signalons que Madden NFL 2003 bénéficiera d'un éditeur de jeu offensif assez perfectionné. Il sera possible de modifier les stratégies standard de chaque équipe, ou bien de créer les siennes en partant de zéro, en plaçant les joueurs un à un puis en dessinant à la souris les courses que devront emprunter les receveurs ou les coureurs.

ackboo



Les différents systèmes de passe ne devraient pas changer d'un poil.



Modélisation parfaite des joueurs, animations impeccables : pas de doutes, ce sera du grand EA Sports.





Une sorte de mode Tutorial fera son apparition, on devra y passer un certain nombre d'épreuves permettant de bien prendre en main les contrôles.



On devrait pouvoir piloter une foule de véhicules différents, et en faire même évoluer quelques-uns dans l'espace.



Tous les soldats humains ont la même tête : ce sont des clones de combat.



Les Breeds contrôlent la Terre à partir d'immenses infrastructures.

GENRE
Action/stratégie temps réel

ÉDITEUR
CDV

DÉVELOPPEUR
Brat Designs

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2002

BREED

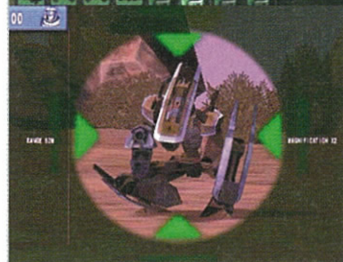
Tiens... « En 2602, l'Homme, installé sur de multiples colonies dans l'univers, se fait sauvagement agressé par des extraterrestres aux intentions belliqueuses... » Putain, ça f'sait longtemps ! Notez que pour Breed, le prochain jeu d'action et de stratégie temps réel de Focus, il y a une variante.
Un an après avoir remporté des victoires écrasantes sur ces E.T. moches, idiots et belliqueux que sont les Breeds, des soldats rescapés effectuent leur retour sur Terre à bord de l'USC Darwin. Très vite, très très vite même, n'ayons pas peur des mots, ils s'aperçoivent que leur caillou d'origine est lui aussi envahi par ces E.T. moches, idiots et belliqueux.
« Chez nous, les Breeds, le génocide humain, c'est notre grande passion ».
Profitant d'un certain effet de surprise, les hommes du Darwin vont tenter de reconquérir une Terre promise à un sombre avenir entre les griffes de ses envahisseurs... Brrrr !
Le gameplay, dans l'ensemble, est très proche de celui d'un Battlezone. En gros, que l'on dirige des unités humaines ou des Breeds, le but reste le même : se mettre dessus en 3D temps réel, avec les bonnes vieilles recettes qui ont fait le succès du soft susnommé.



Ainsi, peut-on commander toutes sortes d'unités, voire emprunter les unités véhiculées ennemies en ayant préalablement snippé les pilotes aux commandes. Le jeu nous promet quelque vingt-cinq missions différentes, dans lesquelles vos escouades pourront disposer de toutes sortes de moyens de transport. Piloter des chasseurs, évoluer dans l'espace ou dans la couche d'atmosphère de la planète, rien ne semble impossible. Voilà un point fort, trop rarement exploité depuis le très mémorable Starglider II, ou encore le très buggé F.O.F.T., sortis il y a plus d'une dizaine d'années. Évidemment, chaque guerrier est jouable à la première ou à la troisième personne, et dispose d'un attirail capable de vitrifier l'Afghanistan, ou même l'Irak, voire les deux.
Côté background, et en dehors des similitudes avec le jeu de Pandemic Studio (ndlr : BattelZone), le scénario reste proche de celui de « Starship Troopers » de Robert Heinlein (« Étoiles, Garde à vous ! » chez J'ai lu Sf, n°562) remixé façon « la Guerre Éternelle » de Haldeman (n°1769). Les Breeds sont aussi sauvages que les « Bugs » et profitent de la technologie des Tauriens, tandis que les guerriers humains, clonés d'après le modèle d'Amélie Moresmo (ndlr : un genre de guerrier ultime), empruntent la technologie des corps de marines de « Starship Troopers ». Conditionnés pour se battre comme des ouf guedins et avec n'importe quoi, ils nous promettent de longues heures de jeu. Reste à savoir si ce dernier sera digne de l'intérêt du titre dont il s'inspire.

Pete Boule





Ah ! Les joies du snipping restent inchangées, même en 2603 !



À suivre chez Sierra

Seattle, c'est la ville de Boeing, des meilleurs fruits de mer de la Côte Ouest et, paraît-il, l'endroit où les statistiques de suicides sont les plus élevées des États-Unis, vu que le temps est pourri 350 jours par an. Cela n'a aucun rapport, mais c'est aussi la ville de Sierra, ce vénérable éditeur qui nous a invités quelques jours à venir voir sa gamme de jeux en préparation pour la fin 2002. Au menu, un jeu de gestion de casino, un add-on pour Empire Earth, un nouvel épisode de SWAT et, surtout, la suite très attendue des aventures de Cate Archer avec No One Lives Forever 2.

par ackboo







No One Lives Forever 2

Je n'ai jamais bien pigé pourquoi No One Lives Forever était passé un peu inaperçu lors de sa sortie il y a deux ans. C'était pourtant à l'époque le meilleur jeu de shoot depuis Half-Life, et sûrement le plus drôle (avec Duke Nukem, un poil plus trash). Enfin bref, pour le second épisode, tout le monde sait désormais que les gars de Monolith (les créateurs du Lith Tech Engine) savent aussi faire des jeux, et je pense que No One Lives Forever 2 aura toute l'attention qu'il mérite. On va bien sûr y retrouver l'espionne des sixties, Cate Archer, dans un nouveau combat contre les vilains Soviétiques – ils préparent cette fois-ci, en secret, l'arme ultime pour la Troisième Guerre mondiale – et bien sûr l'organisation criminelle HARM qui va vouloir se venger. Si vous n'avez pas déjà joué à No One Lives Forever, vous devez être parcouru du frisson de la honte à la lecture de ce scénario à peine digne d'un film de Chuck Norris. Mais rassurez-vous, tout cela est tourné à la déconne. Le second degré sera omniprésent, il ne faudra rien prendre au sérieux, ce sera en fait la même ambiance Austin Powers que dans le premier épisode. Tenez, par exemple, lors de la présentation, on nous a dévoilé un niveau entièrement rempli de mimes. Ouais ouais, des mimes, comme le mime Marceau, avec le même collant et le même chapeau, sauf qu'ils étaient obèses et armés de kalachnikovs... Je ne les ai pas vu faire des trucs de mimes (comme « Le Mur Invisible » ou « La Valise »), mais par contre, on a bien pu les voir se faire trouer le ventre à coups de fusil à pompe et... je ne sais pas... ça fait beaucoup de bien de voir des mimes mourir. Un premier bon point pour NOLF2.

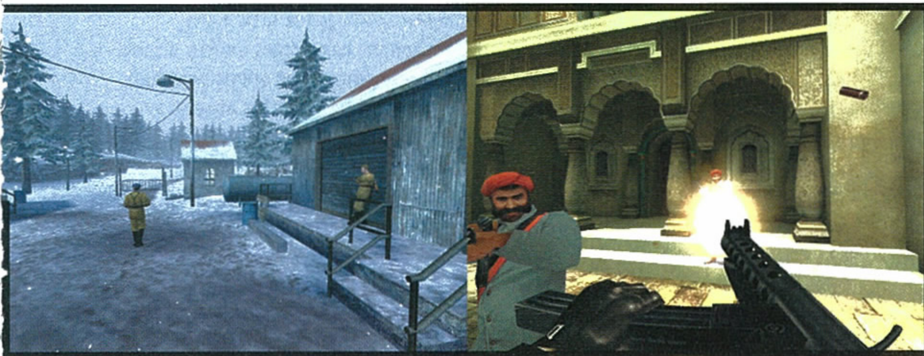
Genre : Jeu d'espionnage à la première personne **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Monolith **Sortie prévue :** Fin 2002

No One Thief

Pour cette suite, l'équipe de Monolith nous promet que tous les ingrédients qui ont fait le succès du jeu original seront présents (ambiance et humour identiques, bande son d'époque, niveaux variés, grosse durée de vie...), mais que quelques changements de gameplay sont à prévoir. Rien de bien novateur rassurez-vous, ils ne transforment pas ça en simulation de beach-volley, mais ils ont cédé à la mode de l'infiltration. En clair, ça n'est plus un jeu de shoot, ça devient un jeu d'espionnage à la première personne où la façon la plus maligne de progresser ne sera jamais de foncer comme une brute en vidant ses chargeurs. Le jeu devrait plus se rapprocher d'un Thief que d'un Doom, il faudra être discret, se faufiler silencieusement derrière les ennemis... On pourra attirer les gardes en faisant du bruit pour les zigouiller à l'abri des regards, on pourra aussi déplacer les cadavres exactement comme dans Deus Ex, se pencher à droite et à gauche comme dans Rogue Spear. L'arsenal sera bien sûr adapté avec un grand nombre de gadgets qui permettront d'éliminer les sbires de l'HARM sans faire d'esclandre. Les objectifs de missions seront dans le ton : il faudra par exemple accéder à un ordinateur sans se faire repérer, ou chourer une mallette de documents au cœur d'une base ennemie.

Cate Archer

Côté technique, Monolith a bien sûr mis le paquet sur la 3D pour démontrer toutes les possibilités de la nouvelle version, baptisée Jupiter, de son Lith Tech Engine. Par quoi commencer ? Allez, les animations faciales par exemple : on verra désormais le visage des « acteurs » bouger de manière réaliste, les sourcils qui se froncent, Cate Archer qui fait une petite moue mutine, les ennemis qui meurent en grimaçant... Rien à dire, ça s'annonce très bien fait. Les décors seront évidemment dix, vingt, trente fois plus détaillés qu'avant, avec toujours plus de polygones et de textures en haute résolution. J'avoue que ce que j'ai vu (c'était une version alpha) ne m'a pas mis sur le cul, mais on devient vite blasé dans ce métier, surtout après avoir vu tourner Doom III. Non, sérieusement, ça devrait être très joli. Nous avons notamment pu admirer des niveaux mignons comme tout se déroulant au Japon, en Russie, dans les Q.G. de l'UNITY... On a aussi assisté à une scène plutôt impressionnante mettant en scène des ninjas dans un camping de mobile homes en pleine tornade, avec des caravanes qui volaient à travers l'écran et le système de particules de moteur 3D qui s'en donnait à cœur joie. Toujours au rayon technique, signalons un autre domaine dans lequel les développeurs affirment avoir fait de gros progrès : c'est l'Intelligence Artificielle. Celle-ci sera complètement remaniée et, nous dit-on, beaucoup plus réaliste que dans le premier épisode. Les gardes réagiront au bruit de manière cohérente, ils seront sensibles aux différences de lumière et, chose importante, ils ne devraient jamais se trouver à la même place lorsqu'on reprendra une sauvegarde. Il y aura en effet un « randomizer » d'attitude qui nous mettra toujours en face de situations différentes quand on recommencera un niveau. La première fois, on pourra par exemple trouver trois gardes à l'entrée d'un bâtiment, puis la seconde ils ne seront plus que deux à papoter tandis que le troisième sera en patrouille ailleurs. Évidemment, il y aura toujours les fabuleux dialogues qu'on pourra surprendre lorsqu'on espionnera certains ennemis en faction, ceux qui ont fait le premier NOLF savent bien de quoi je parle.



Le Multijoueur qu'il est bien mais qu'on dit pas ce qu'il y a dedans

J'aurais bien voulu vous dire plein de choses sur la partie multijoueur de NOLF 2. D'autant que Monolith nous a regardés droit dans les yeux en disant que ça allait tout tuer, que c'était du never-seen-before, qu'on allait tous être comme des oufs à baver notre race pendant mille ans tellement les parties en réseaux seront marrantes... Mais bon, c'est à peu près tout ce qu'ils ont dit, ils se gardent les détails sous le coude, les polissons. On sait juste que ce sera du jeu coopératif basé sur l'infiltration. On est donc bien avancé.

Dans le sac à main de Cate Archer

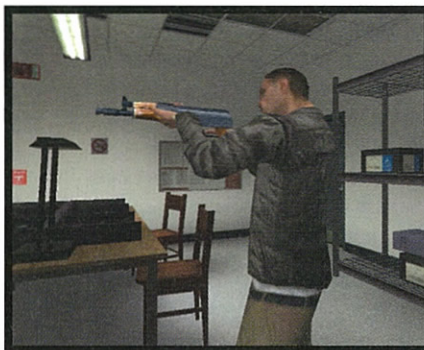
Je prends mon petit carnet de notes où j'ai gribouillé en toute hâte la liste des armes disponibles, attention, ça va être long. Nous aurons donc droit à une arbalète, un fusil à pompe russe, une mitrailleuse Tommy Gun, l'inévitable fusil de sniper, un katana, un AK-K4, un rayon paralysant caché dans un nécessaire de maquillage, un chat piégé, un robot d'exploration, des bananes (pour faire glisser les ennemis), des grenades à gaz soporifique ou hilarant, un lance-roquettes plié dans un sac à main (l'animation est très marrante), un piège à loup, des shurikens et un coupe-ongles passe-partout. Il y aura aussi plein de véhicules à piloter, comme dans le premier NOLF, mais les développeurs ne les ont pas encore dévoilés.

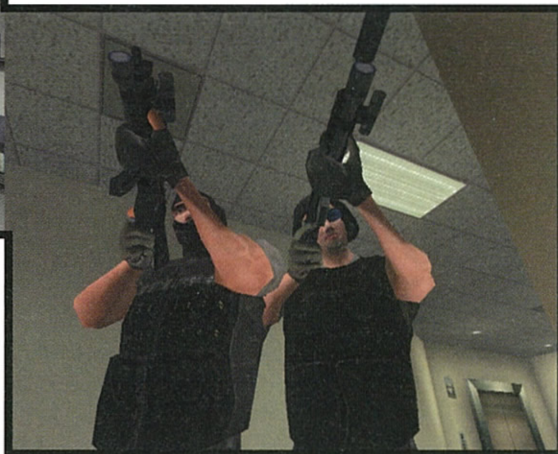


Swat 4 : Urban Justice

Genre : Shoot tactique **Éditeur** : Sierra **Développeur** : Sierra **Sortie prévue** : Octobre 2002

Imaginez la situation : vous êtes devant une vingtaine de journalistes européens qui se sont tapés quinze heures de vol pour venir voir votre jeu, vous essayez de le lancer et là, boum, un vieil écran bleu merdeux vous explique qu'il y a une DLL qui foire. Alors vous rebootez, vous retentez le coup, vous bidouillez les options mais rien à faire, ça plante systématiquement, les journalistes s'impatientent, le responsable des Relations Publiques vous regarde d'un œil rempli de haine et de violence... Bah voilà, c'est ce qui est arrivé au gars qui nous a présenté SWAT 4. J'essayais de le soutenir mentalement en concentrant vers lui des ondes positives, mais non, il était bien paniqué, le pauvre bougre. Allez, c'est pas grave. J'aurais voulu m'étendre plus longuement pour vous parler de ce jeu – parce qu'il a malgré tout l'air prometteur – mais n'ayant pas pu en voir autre chose qu'une démo technique très limitée via l'éditeur de niveau, je vais expédier ça plus rapidement.





SWAT the fuck ?

Voilà donc le quatrième épisode de la série SWAT, qui nous enverra cette fois-ci faire le ménage à Los Angeles en 2006. Les missions ne devraient pas trop changer de la routine de SWAT 3, puisqu'on se retrouvera encore à la tête d'une dizaine de gros gaillards moustachus (et généralement très républicains) chargés de rétablir l'ordre dans la ville lors des situations de crise. Même vue à la première personne, même arsenal, même réalisme au niveau de la balistique (avec ces balles rigolotes qui peuvent traverser les murs comme du beurre), même gestion des dégâts, même panoplie de mouvements, les vétérans de SWAT 3 ne devraient pas être dépaysés, sauf en ce qui concerne la gestion de leurs coéquipiers. En effet, ceux-ci devraient être beaucoup plus indépendants qu'avant, grâce à une Intelligence Artificielle plus perfectionnée. Il sera ainsi inutile de les prendre en main comme des mômes en leur disant de fracturer telle porte, de couvrir telle zone. Il suffira juste de leur donner des ordres beaucoup plus approximatifs, du style : « Johnny, tu entres par cette porte et tu localises les otages. » pour qu'ils exécutent d'eux-mêmes les actions appropriées. Ils passeront automatiquement de pièce en pièce, ils se couvriront mutuellement, ils vous appelleront à la rescousse en cas de grabuge... Bref, il n'y aura plus l'obligation de micro-manager les équipiers, ce qui était, d'après les développeurs, un des points faibles de SWAT 3.



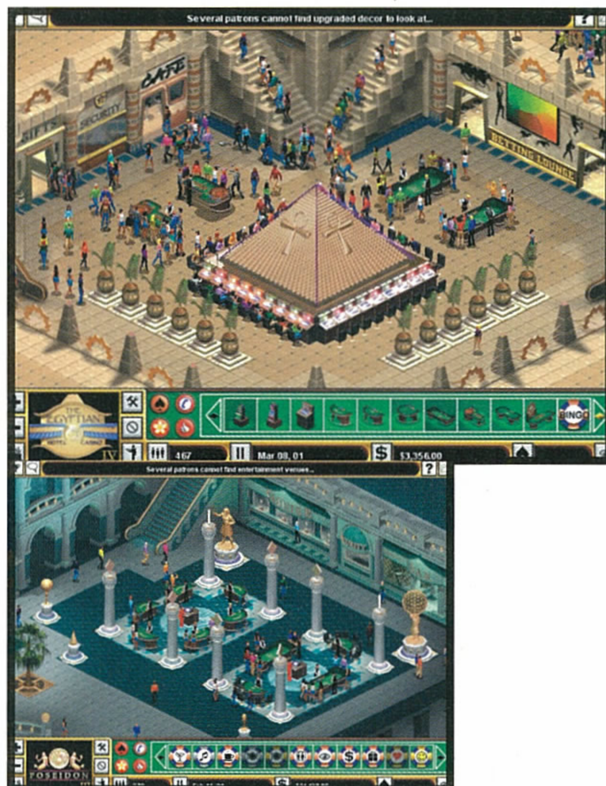


Trente fois plus beau

Comme je l'ai dit plus haut, je ne vais pas vous pipeauter en vous faisant croire que j'ai vu le jeu, non, j'ai juste vu une caméra flottante se balader dans trois ou quatre niveaux mal texturés à 10 images/seconde dans une fenêtre Windows. Alors qu'est-ce que je peux vous en dire ? Bah, qu'il y a effectivement beaucoup plus de polygones que dans le précédent SWAT (trente fois plus pour être exact selon les développeurs) et que les environnements de jeu ont l'air d'être tout aussi détaillés. Pour les décors intérieurs, par exemple la maison du maire de Los Angeles dans laquelle il faudra plomber quelques voyous, il y aura des tableaux sur chaque mur, des bibelots sur chaque meuble, des magazines sur chaque table basse...
Tout comme dans SWAT 3 quoi, mais en mieux. J'avoue que je n'ai pas pu vraiment profiter de la modélisation des persos, mais d'après les vidéos, elle a l'air vraiment réussi, avec notamment des reflets en temps réel sur la visière des lunettes de protection, un petit détail qui a son charme. Voilà, on attend plus qu'une bêta-version pour pouvoir se faire une idée plus précise sur ce titre, ça ne devrait plus trop tarder, peut-être pour le prochain numéro...

Casino Empire

Genre : Sim-Casino **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Sierra **Sortie prévue :** Octobre 2002



Les casinos, je vais vous dire une chose, ce sont des endroits déprimants. Vous n'imaginez même pas. Il y a quelques semaines, j'étais justement à Las Vegas, et il n'y a rien de plus triste que de voir ces grappes de touristes en tongs et en short claquer les économies de la famille sur des vidéos-pokers. Ils sont tous en train de déprimer, accrochés à leur verre de Martini, c'est pathétique. M'enfin bon, si ce n'est sûrement pas drôle d'être un de ces gogos habités par le démon du jeu, ça doit être beaucoup plus marrant d'être l'escroc-en-chef d'un de ces luxueux établissements. C'est justement le rôle qu'on va jouer dans Casino Empire. Imaginez une sorte de Theme Hospital ou Zoo Tycoon version Las Vegas, et vous aurez une bonne idée de ce que va nous offrir ce jeu. Casino Empire nous mettra dans la peau d'un directeur qui devra gérer l'ensemble de la salle, le placement des tables de jeux et des machines à sous en passant par le taux d'alcool dans les boissons, le recrutement des membres de la sécurité, l'installation de caméras pour repérer les tricheurs, la construction de boutiques et de salles de spectacles, l'aménagement extérieur du bâtiment... Là-dessus, il faudra aussi composer avec la concurrence, par exemple les mafieux du casino d'en face qui enverront leurs gorilles saccager quelques machines, et se battre pour attirer les vedettes du show-business ou les tournois internationaux de Black Jack. Il ne faut pas s'attendre à quelque chose de fantastique au niveau technique, ça restera de la 2D un peu tristounette, mais bon, c'est rarement gênant dans un jeu de gestion.



Empire Earth : The Art of Conquest

Genre : RTS 3D **Éditeur :** Sierra **Développeur :** Mad Doc Software **Sortie prévue :** Octobre 2002



Le controversé Empire Earth, chef-d'œuvre pour les uns et ratage complet pour les autres, va bien sûr avoir droit à son add-on. C'est normal, le jeu s'est très bien vendu – plus d'un million de boîtes écoulées dans le monde. Cette extension va s'appeler The Art of Conquest et elle devrait, selon les développeurs, correspondre parfaitement aux attentes des fans. Paraît qu'ils sont allés éplucher le moindre forum pour être sûrs de satisfaire tout le monde. Le résultat : trois nouvelles campagnes solos réclamées à cor et à cri par ceux qui ont fini le jeu original. La première retracera la Seconde Guerre mondiale du côté Pacifique, avec des débarquements à organiser et des duels de porte-avions à coups de vagues de chasseurs. La seconde, ce sera une campagne spatiale avec des tonnes d'unités futuristes, ça devrait plaire aux nostalgiques de Starcraft. Enfin, la troisième se déroulera durant la Rome Antique, légionnaires contre barbares. Sur la version alpha qui nous a été présentée, pas de grosses améliorations graphiques à signaler, mais nous aurons bien sûr droit à de nouvelles unités au design plutôt sympa (tank lance-flammes, paratroopers...) ainsi qu'à une nouvelle interface plus intuitive pour le mode multijoueur.

Alors, que je vous résume la situation pour éviter les confusions… Fin 2002, on devrait voir arriver deux titres inspirés du Seigneur des Anneaux, avec la licence officielle et tout le bazar. L'un viendra d'Electronic Arts et l'autre, celui qui nous intéresse aujourd'hui, d'Universal Interactive. Mais, me direz-vous, comment se fait-ce que ces deux mastodontes se partagent un tel gâteau ? La réponse est subtile : EA s'est offert la licence du film Lord of The Rings, tandis qu'Universal s'est payé celle de l'œuvre littéraire de Tolkien. Oui, les folies du marketing n'ont pas de limites. Enfin bref, ce qui nous intéresse, c'est qu'au final, ça devrait donner des jeux attendus par un paquet de fans de la bande à Frodon. Nous avons rendu une petite visite à Surreal, les développeurs ricains du jeu, pour avoir un premier aperçu de la chose.

Je suis un peu triste là, on vient de m'apprendre que Tolkien est mort dans un accident de karting. Du coup, il n'aura pas l'occasion de voir la dernière adaptation en jeu vidéo de son œuvre… C'est tellement triste. Enfin bon, il aura au moins eu le temps de voir le film.

par ackboo

La Comm La

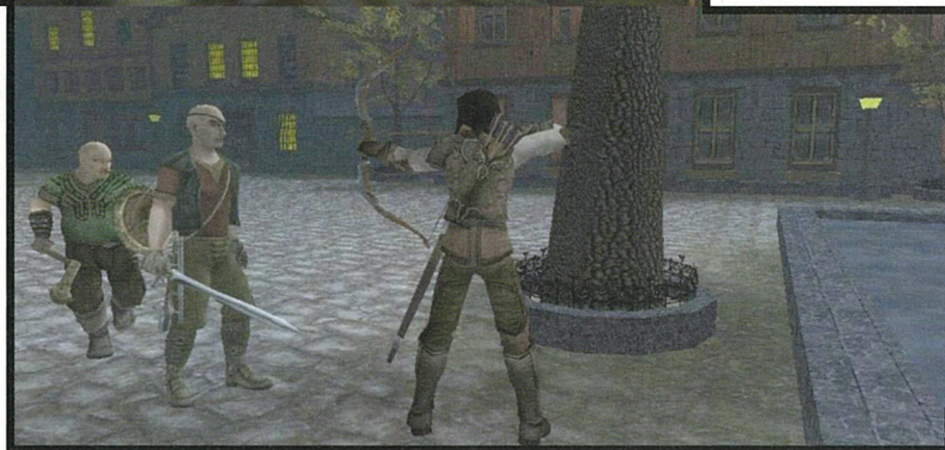
La Communauté de l'Anneau

Action à fond

Avec une licence Lord of The Rings en poche, on se dit qu'il n'y a qu'un seul type de jeu à faire : un jeu de rôle. Vous avez rêvé d'un Baldur's Gate dans les Terres du Milieu ? D'un Morrowind dans les mines de la Moria ? Bah, rendormez-vous, ça ne va pas être ça du tout. Universal Interactive, tout comme Electronic Arts d'ailleurs, a choisi d'utiliser cette magnifique licence pour concevoir un titre purement orienté action. Quand je dis action, c'est pas une caricature hein, on pourrait presque dire que c'est du beat-them-all. En gros, le jeu se déroulera en vue de dos à la troisième personne, et il s'agira de parcourir des niveaux au pas de charge en butant tout ce qui bouge à coups de combos d'épée. Pas d'inventaire, pas de paramètres à faire progresser, pas de classe de persos,







Give me the ring

Frodon n'aura pas que ses petits poings et ses gros pieds poilus pour se battre, il pourra aussi, quand le cœur lui en dit, enfiler l'anneau à son doigt et profiter de sa puissance. Lorsque cela se passera, la vue sera déformée sur les bords (tiens, marrant, exactement le même effet visuel que le film…), les couleurs changeront et Frodo profitera de quelques pouvoirs sympas comme l'invisibilité. Mais l'anneau étant également maléfique, le héros y perdra donc aussi en « pureté », représentée par une barre d'énergie. Lorsqu'elle sera à sec, ça sera le Game Over, notre Frodo aura été corrompu par les forces du Mal.

mais 28 types différents d'ennemis à massacrer dans des combats joliment chorégraphiés. Le jeu suivra précisément le déroulement du premier roman de la trilogie et nous permettra de prendre le contrôle des trois principaux protagonistes de l'histoire. Il y aura Aragorn, la brute épaisse, qui annihilera des troupeaux d'ennemis à l'arme blanche, Gandalf, qui sera un personnage un peu plus équilibré capable d'utiliser le combat au corps à corps et la magie à distance, et bien sûr Frodon, le plus « subtil » du trio qui sera assez faiblard en combat mais qui pourra, notamment grâce au pouvoir de l'anneau (voir l'encadré à ce sujet), passer les niveaux, façon « infiltration », sans se faire repérer par les ennemis qui feront généralement deux fois sa taille et trois fois son poids. Évidemment, les autres stars de l'univers Tolkien seront présentes, sous la forme de NPC qui pourront parfois combattre aux côtés du héros. On retrouvera ainsi Legolas, Gimli, Arwen, et même Chewbacca si les développeurs sont bourrés et qu'ils se trompent de licence.

Moi je veux comme sur Xbox

Juste un petit truc à vous signaler au passage, nous avons aussi eu droit à la présentation de la version Xbox de La Communauté de l'Anneau, et il faut avouer qu'elle est quand même, au niveau technique, un cran au-dessus des versions PC et PS2. Le jeu est strictement le même, mais il y a du bump-mapping de partout, des textures réflectives, des décors plus arrondis... Quand on connaît l'architecture de la Xbox, on se demande pourquoi nous n'aurions pas droit nous aussi, sur nos machines qui coûtent la peau du cul, à toutes ces belles choses. Pour l'instant, la version PC se contente d'être un copié/collé haute résolution de la version PS2, mais j'espère qu'une fois terminé, le jeu sera plus proche de la version Xbox. C'est vrai quoi, y a pas de raison...

unauté de l'Anneau





Terre du Milieu 3D

La version PC est produite par la même équipe que la version PlayStation 2. Inutile de vous dire que, comme souvent avec les jeux qui ne sont pas développés spécifiquement pour nos belles machines, la réalisation ne devrait pas être franchement révolutionnaire. Attention, je n'ai pas dit que ça serait moche, ça s'annonce bien, sans plus. Le moteur 3D sera celui de Drakan 2 (c'est le précédent jeu du studio Surreal), il devrait afficher une 3D nette et efficace avec une bonne profondeur du champ de vision et des effets plutôt réussis comme les reflets dans l'eau ou les traces lumineuses laissées par les épées. L'essentiel, c'est qu'on reconnaisse l'univers de Tolkien, et là, pas de soucis : le village des Hobbits, les forêts des Terres du Milieu ou encore les galeries sombres de la Moria seront parfaitement reconnaissables. En fait, tout cela ressemble pas mal au film, même si officiellement les développeurs n'ont le droit d'exploiter que les bouquins... Toute l'armada des ennemis sera aussi présente à l'appel, que ce soit les milliers d'orcs, les Dark Riders, les trolls géants. Là aussi ils seront identifiables au premier coup d'œil, modélisés et texturés comme les fans s'y attendent. Enfin, un petit mot sur les animations qui seront sûrement un des points forts de la réalisation : elles promettent d'être très travaillées et variées, offrant ainsi des combats qui, à défaut d'être d'une grande finesse, seront agréables à regarder. Bref, même si j'entends déjà hurler au loin les fans de Tolkien qui réclamaient un bon RPG, La Communauté de l'Anneau s'annonce néanmoins comme un jeu d'action plutôt réussi qui devrait enfin nous permettre d'explorer l'univers de Tolkien accrochés à notre souris. ■□□

Genre : Action **Éditeur :** Universal Interactive **Développeur :** Surreal (États-Unis) **Sortie prévue :** fin 2002

Au pied du somptueux building dont Ensemble Studios occupe trois étages, je comprends mieux ce que représentent 8,5 millions de jeux vendus (Age of Empires 1 & 2 + leurs extensions). J'entre dans un colossal hall de réception en marbre et me sens soudain comme un con, en short pourri et en sandales. Un ascenseur express me téléporte dans leurs bureaux et là, c'est une station orbitale : portes hexagonales, éclairage de science-fiction, écrans d'information incrustés dans les murs, un panneau de diodes clignote au détour d'un couloir : « C'est le centre serveur », me dit David Rippy, le producteur d'Age of Mythology. « Plutôt que de te parler du jeu… ça te dirait de l'essayer ? ». Je m'étonne qu'il y ait déjà une version jouable ce qui fait sourire le producteur. Pas mal le coup de la version jouable, ça le flatte.



J'ai monté ces murs de fortification en quelques clics. Un bonheur de simplicité. Mon ennemi est en train de me montrer maintenant comment il est aussi très simple de les casser.



Age of Star Dallas Trek Zeus et Anubis Mythology

Dallas sous 40° a la moiteur d'une aisselle de routier. Dallas, c'est des buildings pharaoniques à perte de vue, anarchiquement plantés dans le désert. Dans ce décor surréaliste de paradis capitaliste travaillent les auteurs d'un des plus grands cartons de l'histoire du PC : Ensemble Studios, développeurs d'Age of Empires.

monsieur pomme de terre



Jouable et testé depuis un an

Salle de test. Un hémicycle de 12 m de diamètre. Fauteuils ergonomiques, webcam et écran télé au-dessus de chaque ordinateur pour voir la tête des joueurs : ici, on peut assister aux parties réseau comme si c'était un match sportif. Six testeurs me reconnaissent immédiatement comme l'un des leurs : comme moi, ils sont en short pourri et en sandales. Comme moi, ils sont pressés de jouer. La partie commence donc. Je choisis mon peuple parmi les trois proposés : Grecs, Égyptiens et Nordiques. Va pour les Grecs. Puis, et c'est nouveau, j'ai le choix entre trois dieux : Zeus, Poséidon et Hadès. Va pour Zeus. Comme au supermarché, dans le doute, prendre les grandes marques. Comme Warcraft III, Age of Mythology est passé à la 3D avec une grande réussite. C'est époustouflant de beauté, parfaitement lisible, à la fois sobre et impressionnant. Je construis mes premières unités. Elles se déplacent avec naturel dans un univers qui fourmille de discrètes petites animations. Les vieux réflexes d'Age of Empires reviennent vite. J'envoie mes travailleurs à la cueillette, à la chasse, à la mine d'or (la pierre a été supprimée des ressources). À la différence de Warcraft III, tout a été fait pour éliminer le micro-management. Par exemple, un ouvrier qui a fini de construire une ferme se met immédiatement à cultiver sans attendre d'ordre supplémentaire. Première bizarrerie : les ouvriers ne peuvent pas construire de bâtiments. Un collègue en short m'explique : « Ce sont les unités militaires qui bâtissent », et il s'en retourne tout stressé à son écran. J'y jette un œil. Déjà sa cité grouille d'unités militaires qui paradent. Gros comme un autobus, un scarabée géant ouvre la marche avec majesté. Le testeur commente en cliquant de partout : « C'est une unité mythologique. Je joue les Égyptiens. ».



Il y a des unités maritimes ! Il y en a même un paquet. Age of Mythology n'a pas abandonné les étendues d'eau comme l'a fait Warcraft III.





La faveur des dieux

Les unités mythologiques s'obtiennent avec une nouvelle ressource : la faveur. Les dieux grecs exigent qu'on les prie, les égyptiens qu'on leur dresse des pyramides et les nordiques que l'on meure pour eux au combat. En échange, vos dieux vous envoient leurs héros, des bestioles de leur mythologie (Cyclopes, Méduses, Kraken, Sphinx, Phoenix, Léviathan, etc.) ainsi que des « améliorations mythologiques ». Un dieu nordique de la chasse par exemple vous offre un monolithe qui attire à lui tous les animaux environnants.

Mon voisin se met à cliquer avec une frénésie redoublée. Dans son moniteur, une gigantesque bataille fait rage. Un dragon descend du ciel pour incendier sa ville. Une trentaine de ses archers essaie d'en venir à bout, tandis qu'un poulpe géant sort de la mer avec l'air mal luné. Des pouvoirs divins sont lancés. Feu d'artifice sur son écran. Les effets 3D sont vraiment impressionnants. Toutes ses unités sont maintenant immobilisées par des gangues de glace. Son allié arrive à son secours et lance un contre-pouvoir : « Sanctuaire ». Impossible désormais d'attaquer les guerriers statufiés. Les armées d'assaillants se replient sur ce statu quo. Je m'en retourne à mon village de sous-développés.



Rien de tel qu'un bon barbecue pour mettre de l'ambiance.



Avec autant d'unités, il est important de pouvoir dézoomer jusqu'à Pluton.

Un arbre techno-mythologique

Ah ! Un voyant clignote sur mon interface. Il m'indique que je peux monter d'un degré de civilisation. Mon voisin arrive à ma rescousse. Sa ville vient d'être rasée. Maintenant que la partie est finie pour lui, il a retrouvé une activité cérébrale normale : « Il y a quatre niveaux de civilisation. À chaque transition, le joueur a le choix entre deux nouveaux dieux. Par exemple, tu as pris Zeus au départ. Il te donne Jason comme héros, Pégase comme unité mythologique et le pouvoir de Lighting Bolt. Fais très attention en l'utilisant : les pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'une seule et unique fois par partie... il faut surveiller qui a pris quel dieu, qui a déjà utilisé son pouvoir, et choisir son prochain dieu en fonction de ça. Ces pouvoirs chapeautent tout le gameplay. Maintenant que tu es monté en civilisation de niveau 2, tu as le choix entre deux nouveaux dieux ; en l'occurrence entre Athéna et Hermès. Je te conseille Athéna : les autres ont construit un paquet d'infanteries, or Athéna te donnera des Minotaures qui sont particulièrement efficaces contre ce type d'unités. »

Je fais comme il dit et lance une première attaque timide. À l'autre bout de la salle, j'entends un des testeurs grommeler un juron avec un rude accent texan. Une minute passe. Ma ville est rasée. J'observe, impuissant, les hordes de berserkers vikings et de loups piller mon dernier temple. J'en foudroie quand même un avec mon pouvoir divin. C'est toujours consolant d'être mesquin. Quarante minutes de jeu. Les parties d'Age of Mythology sont beaucoup plus rapides que celles des volets précédents : arrivé en niveau 4 de civilisation, les attaques sont bien plus puissantes que les défenses et c'est l'inévitable pugilat final. « On s'en refait une ? » me demande le Texan. Il a une bonne bouille. Il m'a pris en sympathie. Je sens que je vais encore en prendre plein le cul.

Genre : Stratégie temps réel **Éditeur :** Microsoft **Développeur :** Ensemble Studios **Sortie prévue :** Fin 2002

Joystick : Vous travaillez toujours en mangeant ?
Ensemble Studios : (La bouche pleine, étonnés de la question) Oui, toujours le midi.

On m'a dit qu'Age of Mythology était jouable depuis un an ? Pourquoi attendre si longtemps pour le sortir ?
D'abord parce qu'on peut le faire. C'est un luxe que ne peuvent pas se payer tous les studios. Ensuite parce que c'est notre méthode de travail : on commence par poser le game design sur papier. On programme un noyau de moteur très ouvert, paramétrable facilement. Et on commence aussitôt que possible les tests. Certaines idées peuvent sembler excellentes par écrit, mais à l'épreuve du test, elles ne tiennent pas forcément la route.

Vous écrivez le jeu à mesure que vous le testez ?
Pas exactement. Le gros du game design était écrit, mais après il faut équilibrer tout ça. Par exemple, les différentes manières d'obtenir les points de Faveur des dieux ont été repensées un grand nombre de fois. Certaines n'étaient simplement pas marrantes. D'autres introduisaient de trop grands déséquilibres. Dès que nous avons une nouvelle idée, nous la mettons à l'épreuve des joueurs en patchant immédiatement le jeu : si c'est l'apparition d'une nouvelle unité, nous prenons une vieille unité, mais colorée différemment, juste pour voir ce que ses caractéristiques rendent sur le champ de bataille. Parfois ça donne « Beuh... c'est une très mauvaise idée... il faut la virer ». Et ça n'est pas toujours facile de s'en rendre compte : on introduit un Cyclope, mais c'est un cheval bleu qui apparaît à l'écran, et on doit déterminer si oui ou non c'est marrant comme unité. Mais quand ça marche, et que quelques jours plus tard on implémente le véritable graphisme, un gros Cyclope en 3D... c'est les moments les plus agréables de tout le développement.

Qu'est-ce qui a été le plus dur à programmer ?
Tout ce qu'implique le multijoueur. Entre autres, faire un système aussi imperméable que possible aux tricheurs sur le Net a été un joli casse-tête. Et puis il y a l'Intelligence Artificielle...

Parce que vous mettez un point d'honneur à ce que vos I.A. ne trichent pas ?
Oui, ça complique tout, mais pas pour les raisons que l'on peut imaginer. Un jeu de stratégie temps réel, ce ne sont pas les échecs : il y a vingt fois plus de pièces aux caractéristiques complexes, et c'est plutôt à l'avantage de l'ordinateur. Il n'est pas si compliqué de créer une I.A. qui optimisera les ressources, arrivera très vite à des niveaux avancés de production et vous balancera un énorme paquet d'unités. C'est un début obligatoire quand on conçoit une I.A., mais ça n'est que le début. Ce qui a été compliqué, ça a été de concevoir une Intelligence Artificielle qui fonctionne comme un humain, en s'adaptant à votre mode de jeu, en répondant spécifiquement à vos attaques. Ce que nous demandons aussi à une I.A., c'est de servir d'exemple au joueur. Nous voulons qu'en jouant contre l'ordinateur, il se dise : « Pas con, je vais faire pareil la prochaine fois ». Par-dessus tout, l'I.A. doit être distrayante, surprenante. Parce qu'on a beau avoir une I.A. très perfectionnée, si sa profondeur de raisonnement n'est pas visible pour le joueur, ça ne sert vraiment à rien de s'être cassé la tête. C'était le cas dans Black & White.

« Interview la bouche pleine »

Midi vient de sonner. Un bon mètre cube de sandwichs est entreposé dans la salle commune ultramoderne. Chacun vient chercher sa pitance. On échange quelques mots et l'on retourne calmement au boulot. On me dirige vers une salle de conférence où m'attendent les têtes pensantes d'Age of Mythology, assis eux aussi devant leur sandwich. On m'en tend un. L'incherview peut commencher.







Merci à toute l'équipe d'Ensemble Studios, et particulièrement David Rippy (producteur du jeu), Ian Fischer (lead designer), David Pottinger (directeur technique), Greg Street (game designer), Rob Fermier (lead programmer) et Lance Hoke (directeur artistique) pour avoir partagé avec moi leurs sandwichs.

Quelle expérience avez-vous tiré des deux premiers volets ?
L'importance des patches et des tests ! Pour équilibrer le jeu, il faut pouvoir changer n'importe quel paramètre le plus rapidement possible à la suite des tests en interne.

Qui teste le jeu ?
Absolument tout le monde dans la boîte. Mais nous avons aussi embauché six testeurs à temps plein. Ils ne font que ça depuis un an.

Sur quels critères ont-ils été sélectionnés ?
Ils ont été recrutés parmi les très bons joueurs d'Age. Mais la qualité n°1 que nous cherchions était qu'ils soient capables d'exprimer ce qu'ils avaient ressenti en jouant. S'ils n'aiment pas un élément du jeu, ils doivent être capables d'expliquer exactement pourquoi, et d'argumenter leur raisonnement.

Pour vous, quelle sera la prochaine étape dans les RTS ?
Graphiquement, les cinématiques donnent toujours une idée de ce que le prochain jeu sera. Pour nous, ce sera un nombre toujours plus grand d'unités affichées à l'écran, et de mieux en mieux rendues. Des cartes toujours plus grandes, et donc moins de micro-management et plus de tâches répétitives déléguées à l'ordinateur. □□□

OUBLIEZ LA THÉORIE

rdized Hand Signals for TSQ Operations RAINBOW SIX


Dog


I See


Cell Leader


I Understand


Ammunition


Pistol


Column Formation


Breacher

Standardized Hand Signals for TSQ Operations RAINBOW SIX


Freeze


Enemy


Crouch


Hostage


Go Here


Cover This Area


Door


Sniper


Shotgun


Stop


Gas


I Hear





La référence des jeux de combat tactique arrive le 24 octobre

PHASE 1 : ENTRAÎNEMENT

TÉLÉCHARGEZ LA DÉMO MULTIJOUEUR SUR WWW.UBI.COM



www.ravenshield-fr.com

TOP RÉDAC'

ATTENTION
NOUVELLE NOTATION & NOUVEAUX ICONES

Eh oui, tout arrive. Joystick modifie son barème de notation. Les pourcentages disparaissent au profit de notes décimales. Vous trouverez de plus amples informations sur ce qui a motivé notre choix en page 34 du magazine. Afin de vous habituez à ce changement, voici un tableau récapitulant les critères d'évaluation :

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe...

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

Nous profitons également de l'occasion pour modifier nos icones. Exit les logos de Windows, d'OpenGL et de Direct3D. Billou a gagné la bataille. 99,9% des jeux nécessitent au minimum Windows 98 et la compatibilité avec 2000 et XP est désormais assurée. Idem pour Direct3D ou OpenGL. Bref, la nouvelle génération d'icones est la suivante :

Recommandation : Renseigne sur le type de public auquel s'adresse le jeu.



Pour tout public.



Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Opération Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.



Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).



Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



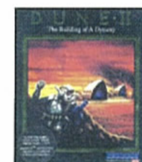
ACTION

Aliens Vs Predator 2 *Novembre 2001* • Monolith

Crimson Skies *Octobre 2000* • Zipper Interactive

Elite Force *Septembre 2000* • Raven Software

Midtown Madness 2 *Octobre 2000* • Angel Studios



STRATÉGIE

Age of Kings *Octobre 1999* • Ensemble Studios

Battle Realms *Novembre 2001* • Liquid Entertainment

Conflict Zone *Mai 2001* • MASA

Ground Control *Juin 2000* • Massive Entertainment

Heroes 4 *Mai 2002* • New World Computing

Moon Project *Mai 2001* • Topware



JEUX DE RÔLE

Arcanum *Septembre 2001* • Troïka Games

Baldur's Gate 2 *Novembre 2000* • Bioware/Black Isle

Fallout 2 *Décembre 1998* • Interplay

Morrowind *Juin 2002* • Bethesda Softworks

Par iansolo





ACTION AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000* • Ion Storm

GTA III — *Juin 2002* • DMA Designs

Jedi Outcast — *Avril 2002* • Raven Software

System Shock 2 — *Août 1999* • Irrational Games

The Nomad Soul — *Décembre 1999* • Quantic Dreams

Thief 2 — *Juillet 2000* • Looking Glass

ACTION TACTIQUE

Commandos 2 — *Septembre 2001* • Pyro Studios

Medal of Honor — *Février 2002* • 2015 Inc.

Opération Flashpoint — *Juin 2001* • Bohemia Interactive

Rogue Spear — *Septembre 1999* • Red Storm Entertainment



AVENTURE

Discworld Noir — *Juin 1999* • Perfect Entertainment

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* • Sierra

Monkey Island 3 — *Décembre 1997* • Lucas Arts



GESTION

Railroad Tycoon II — *Décembre 1998* • Pop Top Software

Startopia — *Juin 2001* • Mucky Foot

The Sims — *Février 2000* • Maxis

Tropico — *Avril 2001* • Pop Top Software

SIMULATION

B-17 The Mighty 8th — *Décembre 2000* • Wayward Simulations

Colin McRae 2 — *Décembre 2000* • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 — *Septembre 2000* • Microsoft

F1 2001 — *Octobre 2001* • EA Sports

Flight Simulator 2002 — *Novembre 2001* • Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* • Papyrus

Superbike 2001 — *Octobre 2000* • Milestone



PLATES-FORMES

Gift — *Novembre 2000* • Eko Software

Rayman 2 — *Décembre 1999* • Ubi Soft





ARCADE RÉFLEXION

Tétrinet — *Février 2001* • Freeware

Worms World Party — *Mars 2001* • Team 17



SPORT

Virtua Tennis — *Mai 2002* • Hitmaker

Supreme Snowboarding — *Novembre 1999* • Housemarque

Tony Hawk's Pro Skater 2 — *Novembre 2000* • Neversoft



RÉSEAU

Anarchy Online — *Septembre 2001* • Funcom

Asheron's Call : Dark Majesty — *Octobre 2001* • Turbine

Dark Age of Camelot — *Janvier 2002* • Mythic

Half-Life et Counter-Strike — *Décembre 1998* • Valve & ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* • Id Software

Unreal Tournament — *Décembre 1999* • Epic

LES JEUX QU'ON ATTEND

Deus Ex 2 — *Ion Storm* — Action-Aventure/Eidos

Doom III — *Id Software* — Shoot/Activision

Freelancer — *Digital Anvil* — Simulation spatiale Microsoft

Mafia — *Illusion Softworks* — Action-Aventure/Take 2

No One Lives Forever 2 — *Monolith* — Shoot/Sierra

Sovereign — *Verant* — Stratégie en ligne/Verant

Toca Race Driver — *Codemasters* — Simulation/Codemasters

WARCRAFT III

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Jamais je n'ai vu un chef-d'œuvre aussi peu surprenant. Warcraft III n'est principalement qu'un remix des meilleures idées de Warcraft II et de Starcraft. Mais la seule et unique idée nouvelle du jeu, la présence de héros, parvient à donner à ce RTS, somme toute fort classique, une dimension totalement inédite. Un système de taxe sur l'or également, d'une manière moins visible, mais très profonde.

La surprise... c'est qu'il n'y en a pas

Ceux qui ont joué à Warcraft II découvriront qu'il n'y a plus d'unités maritimes. La ressource qui leur était associée, le pétrole, disparaît donc avec elles et il ne reste plus que de l'or et du bois à récolter. Le nombre d'unités mises en jeu a été sacrément réduit par un système de taxe prélevée sur l'or en fonction du nombre de troupes, et par des limitations drastiques de nourriture. Warcraft III en devient beaucoup plus tactique que stratégique et il y gagne (un peu) en finesse. Les gros affrontements restent assez confus, mais, avec une vingtaine d'unités au maximum engagées par chaque camp dans un combat, on est loin des délires grouillants de Warcraft II et de Starcraft.

Sur les cartes sont maintenant éparpillés quelques lieux spéciaux, parmi lesquels, entre autres : les boutiques Gobelin dans lesquelles on achète des objets magiques, les Camps de Mercenaires où l'on recrute des troupes exotiques, des Portails

TOUT PUBLIC — 12 INTERNET — LOCAL 12 IP/IPX

CONFIG MINI WINDOWS 98, P III 600, 64 MO DE RAM ÉDITEUR BLIZZARD ENT. DÉVELOPPEUR BLIZZARD ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX VF



Adieu cher lecteur. Je vous fais mes adieux et vous pouvez en faire autant : faites vos adieux à tout espoir de vie de couple, de vie sociale, de repas équilibré et de nuits complètes... Warcraft III est là. Il est extraordinaire, encore mieux que prévu. On est super-foutus.



permettant de se téléporter d'un point à l'autre de la carte, et des Puits de Mana qui régénèrent les points de magie.

Aux Orcs et Humains de Warcraft II viennent s'ajouter deux nouvelles races : Elfes de la Nuit et Morts-Vivants. Si Orcs et Humains ont un fonctionnement familier... les deux petits nouveaux amènent un paquet de bizarreries. (Reportez-vous illico à l'encart « Choisissez votre camp » pour en savoir un peu plus long à leur sujet). Idée pompée à Dark Colony, un cycle jour/nuit a été ajouté. La journée, Humains et Orcs ont une plus grande portée de vision et leurs points de vie régénèrent. La nuit, normal, c'est au tour des Elfes de faire la fête. Les Morts-Vivants, eux, s'en balancent de tout ça : ils régénèrent quand ils sont sur leur territoire et ni la nuit, ni le jour ne les affecte. Enfin, dernière nouveauté, et c'est certainement la plus importante de toute... il y a des héros.



Tactique orc de harcèlement : le Maître Lame utilise son pouvoir d'invisibilité, se glisse parmi les Péons ennemis et... en avant la moulinette ! En utilisant un parchemin de téléportation pour vous sauver au dernier moment, vous devriez achever de démolir le moral de l'adversaire.

Les douze salopards...

Les héros, c'est la grande trouvaille ludique de Warcraft III. Chacun des quatre peuples en possède trois différents et uniques. Ils s'invoquent dans un bâtiment spécial : l'autel. Ce sont des super unités capables de gagner de l'expérience, de porter et d'utiliser des objets. En début de partie, on doit donc simultanément construire sa base et « partir à l'aventure » en envoyant un héros accompagné de quelques unités pour fritter des monstres. On ramasse ainsi ses premiers points d'expérience et des objets magiques. À mesure qu'ils montent de niveau, les héros gagnent de nouveaux pouvoirs.
S'ils tombent au combat, les héros peuvent être réincarnés sur l'autel. Plus le héros est de haut niveau, plus chère est sa réincarnation. Au cours des quatre volets de la campagne solo (un par peuple), ces héros sont les principaux protagonistes. En multijoueur, ils occupent encore un rôle central : leur puissance est telle qu'aucune attaque digne de ce nom ne peut être lancée sans leur présence. Inclus dans un groupe, ils font bénéficier les unités qui les entourent d'auras de protection, de sorts de soins, de bonus en attaque, etc... (les héros morts-vivants aiment bien aussi croquer leurs propres soldats pour récupérer des points de vie). La présence de ces héros métamorphose le gameplay : toute la tactique d'un joueur est déterminée par les héros qu'il choisit et les pouvoirs qu'il favorise.

Véritable miracle avec quatre races aussi différentes, le gameplay multijoueur est parfaitement équilibré.



Rolls Royce des unités volantes, les Chimères elfes ne peuvent cependant pas attaquer les autres unités volantes. Pensez à les escorter d'Hyppogryphes !


Les cadavres disparaissent assez vite, mais qu'à cela ne tiennent : les Chariots à Viande servent à la fois de catapultes et de réservoir à macchabées. Récoltez des morts tout frais sur les champs de bataille et, aux portes de la ville à assiéger, déchargez-les au sol pour les réanimer.

Choisissez votre camp

1 LES ORCS

Je conseille vivement aux débutants de commencer par ce peuple car son fonctionnement est simple et familier. C'est une race équilibrée et c'est celle qui demande le moins de « micro-management ». Les Orcs se défendent facilement grâce à leurs tourelles qui, contrairement à celles des Humains, n'ont pas besoin d'être upgradées : dès qu'elles sont construites, elles sont offensives à la fois contre les unités aériennes et terrestres. L'amélioration d'armure est la même pour toutes les troupes et se fait dans un des premiers bâtiments qui sert également à engranger le bois (le Chantier)... d'où un considérable gain de temps en début de partie. Un Péon orc ne peut pas être attaqué quand il construit car il est alors protégé à l'intérieur du bâtiment. Enfin, deux de leurs trois héros, le Prophète et le Chef Tauren, sont parmi les plus puissants du jeu. Mais il fallait bien une contrepartie à ces nombreux avantages : d'abord les Péons orcs ne peuvent pas construire un bâtiment à plusieurs pour aller plus vite, et surtout, les unités orcs sont relativement faibles en fin de partie... pour gagner, les Orcs devront rusher !



2 MORTS-VIVANTS



En apparence faciles à maîtriser, les Morts-Vivants sont en réalité très particuliers à jouer. Il faudra apprendre à mélanger vos troupes en cocktails savants, plus qu'avec toutes les autres races. Leurs héros ont les pouvoirs les plus vicieux du jeu, mais pas toujours évidents à utiliser. Leurs fermes (les Zygourats) peuvent être upgradées en tours de défense dès que vous avez construit le cimetière. Ils ont deux types de Péons : les Acolytes prient en cercle autour de la mine pour en puiser l'or ; ils ne font donc pas de va-et-vient ce qui facilite leur protection. Les goules récoltent le bois et servent également d'unités d'attaque très valables en début de partie. Les Acolytes ne construisent pas de bâtiments, ils les invoquent : une petite prière et hop, le bâtiment apparaît tout seul. Construire des défenses autour d'une mine colonisée se fait donc incroyablement vite, et ne mobilise qu'un unique Acolyte. Ces mêmes Acolytes peuvent également revendre un bâtiment ! C'est bien agréable en fin de partie quand les crédits se font douloureusement rares. Rois du recyclage, les Morts-Vivants récupèrent aussi les morts en les transformant en squelettes (sort de Nécromancien) ou en les mangeant pour récupérer des points de vie (pouvoir Cannibalisme des Goules).

3 HUMAINS

Comme les Elfes, les Humains sont difficiles à maîtriser. En contrepartie, ils sont très puissants en fin de partie. Mais développer les Humains coûte aussi une fortune en or. Il est donc vital de s'approprier plusieurs mines et de les gérer simultanément. Ils bénéficient de la meilleure armure de tout le jeu et leurs tours de défense sont solides et font de sérieux dommages. Mais tout cela ne se gagne qu'au prix de nombreuses et coûteuses améliorations. Leurs Chevaliers et Fusillés sont des unités d'un rapport puissance/prix sans équivalent, à condition encore une fois de développer un grand nombre d'upgrades. Utiliser correctement les Mages demande une adresse folle car ils ne lancent pas leur sort de Polymorph en automatique ; à vous de viser une à une les unités ennemies pour les transformer en moutons. En fin de partie, les Humains bénéficient d'un sérieux avantage grâce à leurs Tanks et unités de Mortier, engins de siège les plus destructeurs du jeu avec la Wyrm Elfe. Les fermes humaines ne génèrent que six unités de nourriture, il faudra donc en construire un bon paquet : les Humains sont de loin la race qui demande le plus de pratique.



4 ELFES



L'avantage, quand on joue les Elfes de la Nuit, c'est qu'on est débarrassé de tous les micro-managements liés aux ressources : le Wisp, leur étrange Péon, téléporte or et bois directement sur votre compte. Les arbres ne sont même pas coupés : vous n'ouvrirez donc jamais de brèche dans votre défense à force de raser les forêts environnantes. Plusieurs bâtiments elfes sont des arbres animés et sont donc capables de se déplacer (comme c'était le cas pour les Terrans de Starcraft), mais aussi d'attaquer. L'équivalent de la ferme pour les Elfes est le Puit de Lune qui permet de régénérer instantanément points de vie et de magie. Les Elfes sont aussi les rois de l'espionnage, entre autre grâce à leurs Chasseresses qui postent des Chouettes invisibles là où bon leur semble. La contrepartie est que les unités elfes ont moins de point de vie et d'armures que les autres. Avec leurs unités invisibles la nuit (invisibles tant qu'elles n'attaquent pas), les Elfes sont les spécialistes du harcèlement et du « hit & run » : on attaque là où ça fait mal, on se téléporte à la maison pour récupérer instantanément et c'est reparti pour un tour. Comme c'est le cas pour les humains, jouer les Elfes demande beaucoup de pratique, de concentration et un nombre hallucinant de clics à la minute.

Plaisirs solitaires

Trente-deux missions réparties sur quatre chapitres : la campagne solo de Warcraft III est un festin, aussi copieux que consistant. Les quatre volets se succèdent élégamment et vous feront entrer tour à tour dans les univers des quatre races du jeu. Parfois l'histoire est un peu bébête, mais elle réserve quelques grandes surprises. La campagne humaine, par exemple, vous conduira à diriger un génocide d'innocents villageois d'une incroyable cruauté. Au-delà de l'aspect scénaristique, chaque mission comporte une trouvaille ludique : interception d'éclaireurs, escorte de convois, apparition d'unités spéciales, déforestation de toute une carte par les Orcs avec l'aide de Mechwarriors Gobelins, protection de camps alliés joués par l'ordinateur, missions souterraines, etc. Chaque victoire est gratifiée d'une saynète. Parfois elle est faite avec le moteur du jeu, et c'est alors une agréable sensation que de voir le héros et les unités que l'on a joués échapper à notre contrôle pour vivre le dénouement d'une intrigue. Parfois, c'est une véritable cinématique, aussi courte que percutante, et là… c'est du niveau de Final Fantasy, le film.

La présence des héros saupoudre les campagnes de quelques éléments de jeu de rôle (mini-inventaire à gérer, montée en expérience, choix des nouveaux pouvoirs)… mais ne vous y trompez pas, c'est absolument linéaire. Toutes les missions ne sont qu'une suite de constructions et de combats magnifiquement emballés et vous n'avez absolument aucune emprise sur le déroulement de l'histoire : soit vous gagnez et l'histoire suit son



Encore une belle cochonnerie : la Wyrm du Froid fait les délices des Morts-Vivants en congelant les tourelles ennemies.



Instrument de toutes les mesquineries, les parchemins de téléportation s'achètent dans les boutiques Gobelin.

L'ordinateur est d'une violence rare en simulation de multijoueur... mais incomparable avec la rapacité des cinglés qui jouent sur Battle.net.

Poulpifiez-vous la vie

Quelques raccourcis clavier et autres astuces de l'interface :

A + Clic gauche : Donne l'ordre de se déplacer vers un point tout en attaquant les ennemis rencontrés en chemin.

TAB : Permet de naviguer entre les différents types d'unités présents dans un groupe.

Planter le point de ralliement sur une unité : Dès qu'elles seront construites, les unités fonceront rejoindre l'unité ainsi désignées.

Barre d'espace : Centre l'écran sur le lieu du dernier message de l'ordinateur (indispensable pour savoir quelle amélioration a été faite et dans quel bâtiment).

Clic droit sur un pouvoir : L'unité lance automatiquement ce pouvoir (attention, certains pouvoirs très puissants ne peuvent être lancés que manuellement).

Touche Shift maintenue : Pour enchaîner des actions ou définir un chemin à prendre (way points).

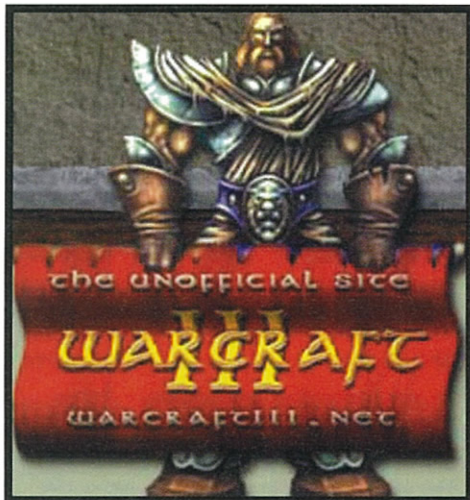
Double-clic sur une unité : Permet de sélectionner toutes les unités du même type présentes à l'écran. Moins connu, ça permet également de sélectionner toutes les tourelles à l'écran pour les améliorer d'un coup.

Et n'oubliez pas que les sorts peuvent être lancés directement sur l'icone d'une unité dans la fenêtre du groupe. C'est particulièrement utile pour soigner les blessés.





Tactique typique des Morts-Vivants : envoyer un gros paquet de Goules se faire massacrer dans le camp ennemi. Puis envoyer une deuxième vague de Nécromanciens qui vont réanimer tous les cadavres de la première vague.



Il est possible de sauvegarder vos parties sous forme de films. Ils ne font que quelques kilo-octets. À l'adresse suivante, vous trouverez nombre de ces « Replays » agrémentés de précieux commentaires sur les tactiques utilisées : www.warcraftiii.com (colonne de droite en bas : « Gamers Replays »).



Comme de gros King-Kong, les bâtiments elfes peuvent se défendre contre les ennemis... en tout cas essayer, car quand ils en arrivent à cette extrémité, c'est généralement trop tard.

court, soit vous perdez et il faut recommencer. On ne gagne jamais par malice, qu'importe, la mayonnaise prend malgré tout. Impossible de décrocher. Les premiers jours on n'abandonne une partie qu'aux aurores, aux premiers signes de malaise cardiaque.

Deux niveaux de difficultés sont proposés : Normal et Difficile. Sachez qu'en niveau Difficile, les parties sont de TRÈS longue haleine. L'avantage, c'est que le bonbon met plus longtemps à fondre. L'inconvénient, évidemment, c'est qu'on s'y casse un peu les dents. En revanche, c'est une bonne mise en jambes avant d'affronter l'ordinateur en simulation de multijoueur. Parce que là, il devient super-violent. C'est d'ailleurs un de mes rares regrets : impossible de régler la force de l'ordinateur dans ce mode. Impossible également, de changer la vitesse en cours de partie. C'était pourtant le cas dans Warcraft II, et cette possibilité rendait le multijoueur un chouïa moins bourrin. Tant pis, on fera dans le gros lourd.



Là-bas chez les fous

L'ordinateur est d'une violence rare en simulation de multijoueur… mais incomparable avec la rapacité des cinglés qui jouent sur Battle.net. Condition sine qua non pour ne pas s'y faire systématiquement punir : apprendre sa leçon par cœur ! Et cette leçon, c'est l'ensemble des raccourcis clavier (Reportez-vous à l'encart « Poulpifiez-vous la vie» ainsi qu'aux précieuses « Astuces » intégrées à l'interface du jeu).



Boutiques : inutile de fritter les monstres endormis devant pour y faire vos courses. Ils ne réagissent souvent qu'une fois attaqués.

Véritable miracle avec quatre races aussi différentes, le gameplay multijoueur est parfaitement équilibré. À ce jour, aucune ne s'est avérée plus puissante que les autres. Les héros sont de toute première importance, et les faire monter de niveau en début de partie en butant un maximum de monstres est un passage obligatoire. Je conseille aux débutants de ne monter qu'un seul héros par partie, et de choisir un guerrier. Ils sont plus faciles à gérer en combat. Quand vous maîtriserez mieux le jeu, vous pourrez leur préférer les héros lanceurs de sorts, dont les pouvoirs sont plus puissants à haut niveau. Monter deux héros s'avère tout de suite plus épineux, mais payant : vous pourrez alors constituer deux groupes forts.

Les tactiques rencontrées sont innombrables, d'autant qu'elles dépendent non seulement de votre race, de celles de vos ennemis, de vos alliés, mais aussi des caractéristiques de la carte. Une seule solution pour progresser, la pratique. Gardez cependant quelques éléments à l'esprit :

Apprenez à optimiser le début de partie pour ne pas prendre un retard fatal.
La seconde mine de l'ennemi est souvent son point faible. Harcelez-la et vous l'étoufferez vite.
En construisant vos villes, il est toujours avantageux de positionner ses fermes (ou leur équivalent) à l'entrée de votre base, en mur de défense. Derrière ce mur, plantez vos tourelles, et quelques unités d'attaque à distance en mode Tenir Position.
N'oubliez pas de mettre les pouvoirs de vos unités en mode Automatique (clic droit sur le pouvoir). Attention, certains pouvoirs doivent obligatoirement être lancés manuellement (pour équilibrer le jeu).



Anubris, le Héros Centaure des Elfes, capable dès le premier niveau d'animer les arbres. À partir du quatrième niveau, il peut aussi animer les bars mitzvas.



Un peu de technique

Notre docteur Caféine me fait remarquer qu'un petit bug de dépassement de mémoire fait parfois, et sur quelques machines, fermer le programme. C'est assez rare mais toujours désagréable quand on joue son honneur sur le Net. Mis à part cet accroc, la réalisation technique est exceptionnelle et s'adapte à toutes les configurations, à partir d'un PIII 500. Nous l'avons même fait tourner sur une Rage Pro 128. C'est moche, mais ça tourne très bien. Utiliser un minimum de polygones et faire reposer le graphisme sur les textures est décidément une méthode qui paye.

Warcraft III est la définition exacte du Megastar : « Soft indispensable à toutes les ludothèques »



Très pratique pour les gens qui partagent un ordinateur : chaque joueur peut s'identifier au démarrage du jeu. Impossible ainsi d'écraser les sauvegardes de l'autre.

Concentrez vos attaques sur la même unité, et toujours attaquer le héros ennemi en premier.

Bon. C'est bien court tout ça. Ça me donne l'impression d'expliquer la natation en disant : « Ne pas boire l'eau » « Bouger les bras », etc. Mais nous ne manquerons pas de publier un guide tactique plus consistant dans un prochain numéro.

Bon alors ? Et il vaut quoi finalement Warcraft III ?

95 % d'intérêt, ce qui nous donne… 9/10 maintenant que nous avons changé de notation. Ça s'est joué à un cheveux, mais il est vrai que la campagne solo demande beaucoup plus d'endurance de la part du joueur que de malice. C'est parfois longuet, légèrement répétitif. En multijoueur, les héros, et le système de taxe sur le nombre d'unités sont des idées majeures qui feront date dans le RTS, mais ça reste malgré tout un jeu de rapidité assez épuisant pour les nerfs. Si Warcraft III plaira absolument à tout le monde, il lui manque l'étincelle de génie que l'on trouve dans GTA3 par exemple. Warcraft III est par contre l'exemple même du soft indispensable à une ludothèque… définition exacte de notre Megastar (il en



Envoyez vos lanceurs de sorts se gaver de points de magie autour des Sources de Mana.

mériterait même deux). Quelques rares bugs dont je vous parle dans le pavé technique se sont présentés, d'où le 8/10 « seulement » en technique. Enfin, 9/10 en note artistique… j'aurais bien mis un 95 % mais cette nouvelle notation nous oblige à trancher et c'est sa qualité : les voix en français, l'ambiance sonore sont parfaites. Les effets visuels sont incroyables. Le niveau de détail est sidérant. Le passage à la 3D s'est fait avec un naturel surprenant, on en oublie immédiatement qu'un jour Warcraft a été en isométrique dégueu.
Le pompage du graphisme de Warhammer est très réussi, mais un peu trop voyant. Le graphisme est peut-être aussi un peu trop bariolé et criard.
En revanche, impossible de confondre deux unités, et pourtant avec les quatre races, il y en a un sacré paquet. Voilà. Warcraft III va plaire à tout le monde, des novices de huit ans aux plus gravos des hardcore gamers, et s'imposer en incontestable roi des RTS. Et si vous cherchez une raison de ne pas l'acheter, il y en a une excellente : les nuits blanches qui vous attendent. Très blanches et très courtes.
monsieur pomme de terre (5h 37 du matin)

En Deux Mots

Aucune révolution à l'horizon, et pourtant, Warcraft 3 est la définition exacte du Megastar : « Soft indispensable à toutes les ludothèques ». Ce jeu va plaire à tout le monde sans exception. Les novices vont s'éclater en solo et les hardcore gamers s'esquinter la santé sur Battle.Net. Jamais un gameplay n'a été fignolé avec autant de talent. Mon dieu… combien de trillions vont-ils encore en vendre ?

- \+ Tout, mises à part les trois remarques qui suivent
- − Les missions solo se gagnent sans malice
- − Un petit bug sur quelques machines
- − Ça reste un peu un jeu de bourrin

8 TECHNIQUE
9 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT



Medieval Total War

STRATÉGIE/RTS

Comment mélanger stratégie et combat en 3D tout en faisant mieux que Shogun ? La réponse se trouve dans ce nouvel épisode de Total War, un opus que ne saurait ignorer les amateurs du genre.



Les batailles rangées commencent toujours par d'interminables moments d'observation.

Shogun Total War avait su faire parler de lui au moment de sa sortie : son graphic engine somptueux et sa capacité à recréer des batailles médiévales japonaises entre plusieurs centaines d'hommes en faisaient un jeu unique en son genre. Plutôt que de proposer de simples combats animés par un chouette moteur 3D, Shogun y introduisait des notions stratégiques simples rappelant parfois celles de jeu de plateau comme Risk ou Diplomatie. Son principal défaut résidait en fait dans le décalage existant entre le moteur 3D novateur et la partie stratégique qui n'exploitait presque pas ses possibilités.
Concernant Medieval Total War, les auteurs semblent avoir voulu doter le jeu d'un équilibre parfait et ce pour chacun des deux mondes.
On se retrouve enfin avec de grosses possibilités stratégiques qui viennent parfois même lorgner sur le terrain d'un Europa Universalis.



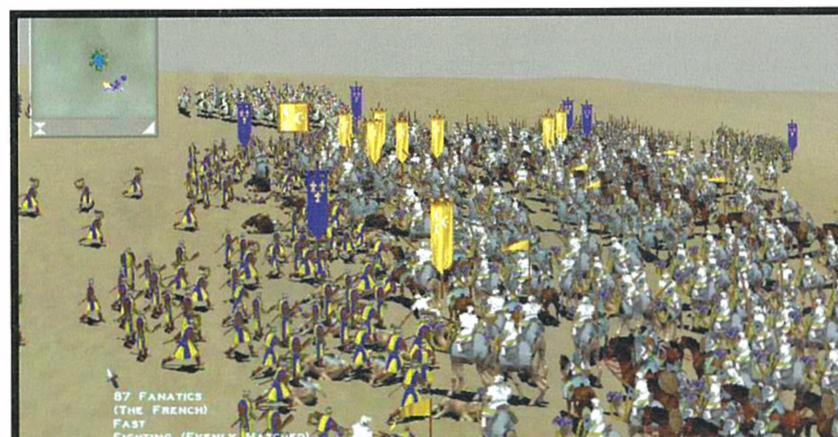
CONFIG MINI **WINDOWS 98, P III 1 GHZ, CARTE 3D 256 MO DE RAM** ÉDITEUR **ACTIVISION**
DÉVELOPPEUR **THE CREATIVE ASSEMBLY G.-B.**
TEXTE ET VOIX **V.O.**

Europe, an mille

Y a pas à dire, l'Europe, même médiévale, ben c'est drôlement plus grand que le Japon. Il faut dire que pour les dirigeant occidentaux de l'époque, ladite Europe s'étend des côtes de l'Irlande jusqu'au fin fond de la méditerranée, et plus particulièrement jusqu'en terre d'Israël. MTW offre donc un fond solide pour l'amateur de jeu solo mégalo qui peut ainsi partir à la conquête d'un quart du Globe en faisant



L'interface 2D, très claire malgré une première impression mitigée.



Non, cette photo ne contient pas tant d'hommes que ça. Une poignée de 400 gars, à tout casser.

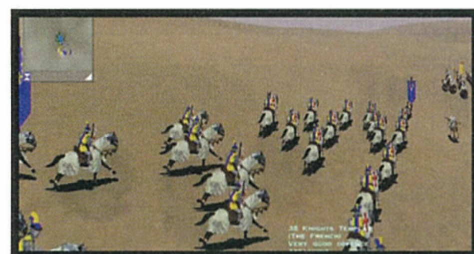
se ployer devant lui nation après nation. Toutefois on trouve des options pour rendre les conditions de victoire plus politically correct en s'attelant à remplir une liste d'objectifs divers en un temps donné. Dans les campagnes ou même lors des batailles en skirmish (ou escarmouche), le choix vous est donné entre trois époques venant diviser le Moyen Age (1080, 1200, 1300). Chacune de ces dates amène avec elle un cortège d'événements historiques, de bouleversements démographiques sur la carte politique, et plus prosaïquement des progrès technologiques et les unités qui découlent de ceux-ci. Si on commence souvent, en tant qu'apprenti souverain, par une petite cohorte de paysans ainsi que d'archers bien maladroits durant le premier âge, on se retrouve rapidement avec des machines de guerre perfectionnées ou même des arquebusiers dans ce qui préfigure déjà les guerres de la renaissance.



Le tournoi des douze nations

Les époques ne sont pas qu'une excuse pour amener une progression technologique. Elles permettent également de varier la difficulté du jeu pour une nation donnée à travers différents contextes. À titre d'exemple, la France du premier âge s'avère être un véritable casse-tête stratégique : la moitié de l'Hexagone est soit anglais, soit teuton, et notre voisin le plus paisible, l'Aragon, maintient une armée à ses frontières aussi grosses que l'ensemble de nos forces royales. En revanche, dans les périodes suivantes, on retrouve un pays uni aux contours déjà plus reconnaissables et à la puissance respectée dans tout le monde civilisé. Outre les âges, un autre facteur fait varier la difficulté du jeu : le positionnement géographique. Si les Anglais doivent redoubler d'effort dans la construction afin d'acquérir au plus vite des ports (c'est que sans l' Eurotunnel, ils ne peuvent pas s'amuser à conquérir grand-chose, les Rosbifs, mis à part l'Écosse, le Pays de Galle, et peut-être Guernesey encore que ce soit un endroit bien ennuyeux en basse saison), les Musulmans se heurtent instantanément aux luttes intestines et aux forces régionales déjà bien établies telles que l'Empire ottoman. C'est donc très varié.

Medieval bidule permet de jouer avec une douzaine de pays situés dans le bassin méditerranéen ou en Europe. Plutôt que de nous balancer des clans à la japonaise, cette division par nations permet d'emprunter à Sid Meier une ou deux idées. La plus attendue, et celle qui a évidemment été utilisée ici, est que chaque pays possède des caractéristiques propres ainsi que des unités particulières. Ce n'est pas original pour un sou mais pour une fois cela a été suffisamment bien fait pour que cela donne l'illusion de refléter les points forts de chaque peuple.



Après l'effort, le réconfort du retour au bercail.

Taxe d'habitation

Au moment où en France nous revenons aux heures les plus sombres de notre histoire avec l'augmentation de la redevance télé, il peut paraître un peu déplacé de parler du taux d'imposition. Pourtant, et encore plus que dans Stronghold Crusader, les prélèvements seront le nerf de la guerre et serviront à tous les instants. L'avantage de la fiscalité royale de l'époque est que le souverain reçoit la note à payer déjà déduite de tous les frais. Ceux-ci sont nombreux allant du maintien de chaque unité au fonctionnement d'infrastructures dans les provinces. Les impôts, plutôt que d'être calculés sur le nombre d'habitants d'un endroit sont levés sur la production d'une région. Un bon truc pour booster ses richesses, ce sont les comptoirs, les ports et les docks. Outre le fait qu'ils sont indispensables pour transporter nos troupes ailleurs, ils permettent aussi de potentialiser les échanges commerciaux. Pour ce faire, il ne faut pas hésiter à mouiller des bateaux sur le plus de mers possible.

On se retrouve chez le notaire

De ce fait, le soft prend en compte la lignée régnant à la tête du royaume. Chaque pays possède un monarque, l'arrière-train bien vissé sur son trône. À cette époque, il ne pouvait certes pas passer sa vie à regarder Brandon se faire cocufier dans « l'Ile de la tentation » (au fait, vous ne pensez pas que Ugo est totalement gay ?) ou à s'empiffrer de chips, mais il y a fort à parier qu'il ne foutait rien de la journée. En fait si, des mômes. Ces idiots de rois procréaient dans l'espoir d'acquérir une forme d'immortalité à travers leurs gosses. Ça avait au moins le mérite, une fois mort, de ne pas voir le



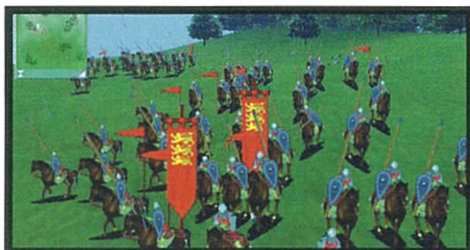
Des maps innombrables, des unités à foison et un éventail tactique très large.



En grisé s'affichent les régions où l'on peut bouger après avoir sélectionné un pion.



Affrontement entre les deux plus grandes puissances européennes.



Le moteur 3D permet à plus d'un millier de combattants de s'entretuer sur un même écran.

TIPS JEU

- **Ne pas tenter un assaut dans les premiers tours de jeu.**
- **Les munitions des armes de siège sont limitées. Ne pas les utiliser sur des groupes d'hommes peu importants.**
- **Le royaume de France est le pire camp à jouer dans le tout premier âge.**
- **Pendant les premières heures d'une campagne, évitez d'attaquer des peuples de la même religion que vous ou des alliés du Pape.**

pays tomber au mains de ses généraux ou, pire encore, de démocrates. Mais avoir un petit morveux n'est pas tout, encore faut-il qu'il atteigne l'âge adulte pour gouverner. L'avantage lorsqu'on en a un de cet age-là (16 ans), c'est qu'on peut tout de suite le faire bosser : en tant que petit prince, il devient aussitôt un gâteau, un conte de Saint-Exupéry, et une petite unité de guerre accompagnée de son escorte de cavalerie royale. Qui plus est, sa loyauté envers la famille le rend supérieur à vos généraux. Le brave petit.
Mais côté lucratif, rien ne vaut la bonne princesse virginale. À l'âge de quinze ans, après ses premières boums, on l' enverra dans des endroits bien reculés afin qu'elle se trouve un mari. Oui, même les plus vilaines. Cela a plusieurs avantages : tout d'abord, elles gardent un œil sur les forces aux alentours ce qui en fait une espionne à bas prix, ensuite, un bon mariage est toujours un atout majeur pour une alliance durable et... mais si, bien sûr que l'amour c'est important... mais si Julia, je te jure que je le pense.
À l'instar des cartes graphiques, les princesses deviennent périmées avec le temps : en faisant la fine bouche, elles risquent de se retrouver un peu comme de vieilles institutrices, aigries et sans mari. À ce moment-là, elles commenceront à péter les plombs en s'inscrivant à des ligues de protection des chats, liront plus d'une demi-fois des bouquins de Régine Desforges et sombreront dans un couvent. N'attendez donc pas qu'elles soient perdues pour le jeu et utilisez-les intelligemment.

Campagnes guerrières et scénarios musclés

La plus grosse des campagne s'étend sur l'ensemble des trois périodes et dure donc plus de 400 ans. Au cours de celle-ci, on pourra diriger des personnages célèbres et violents comme Jeanne d'arc, William Wallace ou Ackboo. Chacun possède, tout comme les généraux, des caractéristiques qui modifient grandement le déroulement de la guerre, sauf pour Ackboo dont l'influence ne dépasse pas le cadre de la rédaction. À l'inverse, la tournure des événements agit sur vos troupes et un général remportant bataille après bataille acquiert parfois une confiance qui fait accomplir à ses hommes des miracles, et vice et versa. D'autres suites de scénarios, « historiques », bien moins longs, nous feront revivre les plus grandes heures de la Guerre de cent ans, de la reconquête espagnole ou, c'était à prévoir, des croisades. À chaque tour et d'une manière bien plus variée que dans le précédent volet de Total War, des événements sont susceptibles de se produire et d'affecter le destin, l'économie, la vie des notables ou de régions. Cela peut aller d'une simple tempête qui coule tous vos bateaux à la découverte d'une sainte relique (fausse, vraie, quelle importance ?) ou la capture de l'un des membres de votre famille par la sainte inquisition.



Le grand retour du moteur de Shogun

Côté batailles, c'est toujours la claque graphique. Même si le moteur 3D est demeuré assez semblable au précédent, on retrouve une présentation des troupes identique (dont la variété se voit tout de même déclinée en dizaines d'unités différentes suivant leur nationalité) et qui, en gros plan, ont cette apparence très particulière de sprites peintes à la gouache. L'avantage de ce moteur unique est qu'il permet des affrontements entre une dizaine de milliers d'hommes. Bon, à ce moment-là, je vous promets pas que ce sera fluide mais je vous garantis que vous cesserez de les compter rapidement, convaincus visuellement par



En bas de l'interface, tous les groupes sont présents pour que l'on y accède à tout moment sans avoir à les chercher sur le terrain.



Les Anglais : très disciplinés et avec de jolis uniformes rouges.

le nombre de belligérants présents sur l'écran. La grosse surprise, ce sont les nouveaux bâtiments en 3D : les villes, villages, oasis et châteaux forts font leur apparition en grande variété tout comme les cartes. En mode Skirmish on peut d'ailleurs avoir un aperçu du très grand nombre de maps et modifier leur l'apparence en changeant de textures. Mine de rien, la plupart des types de terrain constituant les alentours de la Méditerranée ou le continent européen y figurent. En sachant l'importance tactique qu'ont une colline, une route, ou une rivière dans ce jeu, on ne peut que se féliciter du boulot effectué. Les sièges sont de véritables plaies : les méchants défenseurs ne font rien que de fermer leurs portes devant nos forces, et exprès en plus. Le meilleur moyen de les atteindre reste l'utilisation chronique des balistes ou des trébuchets. Parfois, on peut même les avoir à l'usure en s'attaquant directement aux troupes parquées à l'intérieur d'une enceinte plutôt qu'à cette dernière. Malgré cela, certains assauts demeurent interminables et nos hommes,



À la poursuite de sauvages dans les bois écossais.

La religion du voisin

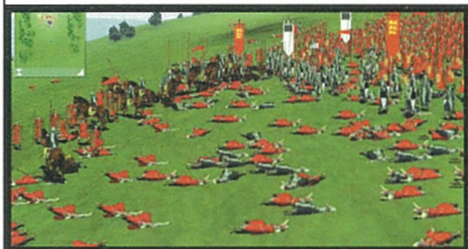
Un autre aspect absent de Shogun, et qui apparaît dans MTW, est celui de la religion. Les habitués d'Europa Universalis retrouveront quelques-unes des possibilités de cet autre grand titre : suivant la croyance native de votre pays (catholique, orthodoxe, islamique), vous aurez une plus ou moins grande propension à vous allier avec des pays partageant vos convictions religieuses. Chaque région possède dans ses caractéristiques le type de foi plébiscité dans le secteur. Elle sera plus à même d'accepter une invasion si celle-ci provient d'un camp composé de coreligionnaires. Il est aussi possible de modifier le mysticisme de la zone en y envoyant des missionnaires, prêtres ou imams. La région occupée pourra avec le temps se convertir et aura alors plus de chances de se rebeller contre un gouvernement d'infidèles. Pendant le jeu, les missionnaires, comme les autres unités du même type, seront considérés à juste titre comme des espions. Ils pourront donc être éliminés par des assassins commandités par un gouvernement ne supportant pas le prosélytisme. L'autre désavantage de la religion est qu'attaquer un pays partageant la même foi que vous ce qui peut vous valoir une mise à l'index de la communauté. Le Pape, par exemple, peut, par bulle express, vous condamner à des amendes et vous interdire pendant un certain temps d'attaquer le même pays. Parfois même il vous incitera à aller défendre l'Église n'importe où dans le monde, mais plus souvent à l'Est.

fatigués de recevoir des centaines de flèches dans les yeux, renonceront plus d'une fois à investir les châteaux forts d'autrui. Heureusement, on peut éviter tout cela en organisant un blocus autour de la région et en attendant que ses défenseurs craquent.

Aptitudes intellectuelles

En ce qui concerne le comportement des troupes, c'est encore aussi impressionnant deux ans après. Le système des formations (dont l'aspect final est décidé en maintenant le bouton de la souris et en cliquant là où on veut les placer) demeure toujours aussi génial et fonctionnel. L'I.A. des ennemis, qui avait tendance à attendre que l'on prenne l'initiative des attaques, a décidé de se lâcher un peu et les généraux adverses les moins doués font parfois des erreurs visibles. Ils se laissent encercler, peut-être même par vice, puis massacrer. Le jeu a d'ailleurs tendance à provoquer la mort des chefs de part et d'autre, pour peu que leur propre escorte soit débordée. Exit aussi les interminables courses-poursuites à la Buster Keaton tout autour du terrain : ce bug assez courant dans Shogun a été soigneusement ôté et les factions en fuite perdent rapidement la bataille.

Les Anglais ont toujours eu le chic pour mourir avec brio.

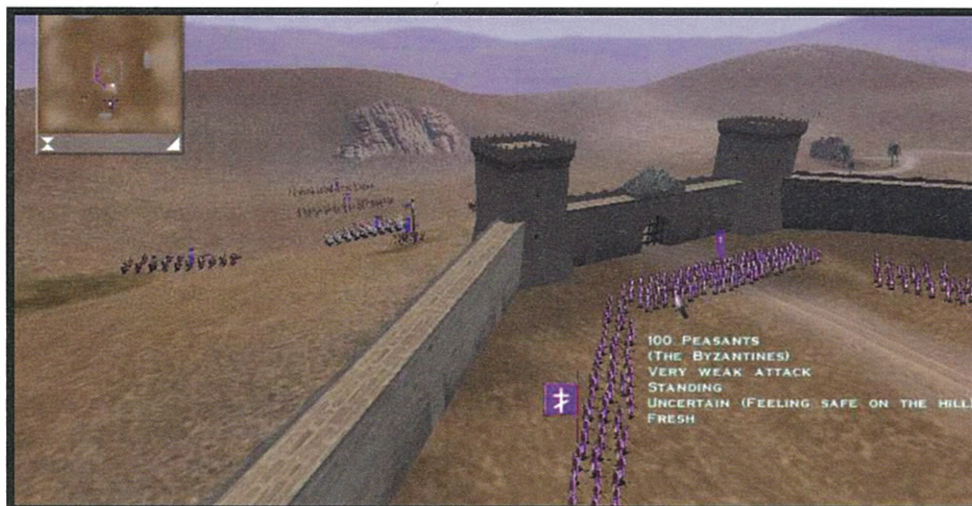


Les nouveaux terrains sont souvent recouverts de bâtiments ou d'objets 3D comme des arbres.



De quoi être parano

Les conseillers du royaume sont des êtres étranges : sans être eux-mêmes des nobles, ils ont des entrées dans toutes les cours d'Europe, qu'ils fréquentent avec assiduité histoire de recueillir des miettes de gloire ou de grandeur qui ne leur appartiennent pas. Oui, comme Stéphane Bern. L'avantage, c'est qu'on peut en faire un peu ce que l'on veut comme les envoyer très loin espionner les forces ennemies ou alliées. Pendant des sièges, ils savent parfois se montrer utiles en rendant des petits services comme ouvrir grand les portes pour laisser rentrer par surprise nos forces. Autre niveau de fourberie, l'assassin, que l'on connaît aussi depuis Shogun et qui nous aide à éliminer des généraux ennemis ou alliés. Dans MTW, on peut voir des régions encombrées par ces gens, qu'ils soient conseillers, prêtres, notables ou assassins. Sont-ils là pour préparer un mauvais coup ? Avons-nous un service de contre-espionnage assez efficace ? Couinent-ils bien sous la torture ? Que des questions auxquelles il faudra répondre un jour ou l'autre.



Un début de siège : pas encore de morts et les murs tiennent debout, pour l'instant.

Outre son moteur 3D, octroyons à nouveau une mention toute particulière à la carte stratégique et à son design. Il faut bien avouer que celle-ci est une véritable réussite, oh combien meilleure que celle de Shogun qui souffrait parfois d'un manque de clarté. Au niveau de zoom maximal, il devient très facile de manipuler ou d'empiler de nombreuses unités présentes sur la même région. Pendant les phases (désormais plus courtes et zappables avec « espace ») de jeu de l'ordinateur, on capte clairement ce que chacun est en train de faire.

Un peu de technique

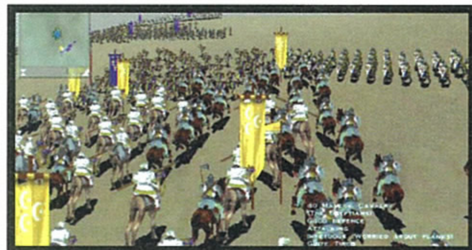
Medieval Total War ne rime pas avec fluidité, à la rigueur ça pourrait rimer avec fluiditar mais ça ne nous avancerait pas plus. Rien à dire en 800x600 sur un Cpu d'1 GHz ; c'est fluide et ça tourne plutôt bien. Ça se complique en 1024x768, avec toutes les options graphiques à fond. On sent comme des à-coups et des saccades gênants l'affichage, du moins, sur la version bêta de ce test. Même si cela disparaîtra probablement dans la finale ou dans un patch, sachez qu'il vous faudra un ordinateur de combat pour atteindre le nirvana de la FPS lorsque vous mènerez à la bataille des armées de plus d'un millier d'hommes.

Un échantillon de bâtiments européens constructibles.

Le mot de la fin

En conclusion, Medieval Total War a enfin atteint la maturité d'un grand jeu et ce dans trois domaines différents : la gestion économique, le développement d'un empire historique et les batailles en mode 3D. Le principal défaut de Shogun, qui était une stratégie faiblarde issue des jeux de plateaux, a heureusement totalement disparu. Contre toute attente, on se retrouve face à un jeu à la stratégie très fine, parfois complexe, et ce malgré une grande simplicité dans sa mise en œuvre (une majorité d'actions s'effectue en bougeant les pions sur le terrain). Ajouter à cela ses campagnes historiques, un mode multijoueur et une partie Escarmouche servis par une Intelligence Artificielle de belle facture. Alors que manque-t-il à Medieval Total War ? En fait pas grand-chose, peut-être des unités totalement en 3D (vu le nombre d'hommes présents sur le terrain, on peut toujours rêver) et une meilleure fluidité de l'animation. Même si les détails visuels se sont accrus, cela ne justifie pas ces instants affublés d'une certaine lenteur. Autre truc bien ennuyeux, les chargements entre les phases 2D et 3D. À chaque bataille, Medieval Total War met entre quinze et trente secondes pour charger un terrain sur mon PC. Bon, je n'ai pas une bête de course mais tout de même : pour peu que l'on soit au tout début du jeu (où il est parfois nécessaire de guerroyer le plus possible pour acquérir des territoires), on se mange des séquences de chargement un peu lourdes et à l'ambiance low-tech. Bon, bien sûr, on pourrait se dire qu'on a pas besoin de se battre et qu'avec un petit coup de diplomatie on pourrait arriver au même résultat, mais quelque chose me dit que tout le monde n'apprécierait pas.

Bob Arctor



En Deux Mots

MEDIEVAL TOTAL WAR EST UN JEU PASSIONNANT, BIEN LOIN D'UN SIMPLE SHOGUN RELOOKÉ. SA PARTIE STRATÉGIQUE EST DÉSORMAIS SUFFISAMMENT BIEN BALANCÉE ET PROFITE À MERVEILLE DU MOTEUR 3D POUR NOUS OFFRIR DE SOMPTUEUSES BATAILLES. LE MOTEUR FIGURE TOUJOURS PARMI LES PLUS IMPRESSIONNANTS DU MONDE PC ET LES AMÉLIORATIONS APPORTÉES À CE SECOND VOLET COMBLENT PRATIQUEMENT TOUS LES DÉFAUTS DONT SOUFFRAIT LE PREMIER JEU DU NOM. SI VOUS N'AVIEZ QUE MOYENNEMENT ACCROCHÉ AVEC SHOGUN, MEDIEVAL TRUC MUCHE SAURA FACILEMENT VOUS SÉDUIRE.

- \+ Le gameplay du jeu
- \+ Les possibilités militaires et économiques
- \+ Le nombre important de nations, d'unités et de maps
- − Un jeu qui se met parfois à ramer
- − Des temps de chargements trop longs

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT







Tout résistant qui se respecte se doit d'avoir une barbe de trois jours.

Opération Flashpoint : Resistance

EXTENSION POUR FLASHPOINT

Si Resistance a la couleur d'un add-on, le nom d'un add-on et ben, c'est tout simplement parce que c'en est un. En fait, pour tout dire, c'est bien plus que cela.

Que vous soyez ou non un adepte de l'autodéfense, ou que votre séjour au service militaire se soit (comme le mien) déroulé intégralement à l'infirmerie, vous ne pouvez qu'apprécier une simulation réaliste de champ de bataille. En parlant de réalisme, en un seul jeu, les Tchèques de Bohemia Interactive réussissent là où les militaristes de Novalogic foirent, titre après titre (nous en avons encore la preuve ce mois-ci). Alors peut-être n'est-ce qu'une simple question de talent ? Peut-être aussi est-ce parce que la région où Novalogic a son siège social a été beaucoup moins touchée par les invasions russes que la Tchécoslovaquie.

Sim-Jean Moulin

Après le premier volet qui nous mettait du côté US, et Red Hammer qui nous plongeait dans le bolchevisme, Resistance nous fait incarner le leader (bien malgré lui) d'une insurrection contre l'invasion soviétique d'une île. Les vingt missions environ qui composent cette très longue campagne sont toutes passionnantes, très détaillées, avec moult cinématiques et rebondissements en cours de partie. Contrairement aux jeux du même genre, le vaste monde d'Opération Flashpoint permet de créer des missions intégrant un aspect « aventure », les scénarii offrant un tas de possibilités pour le joueur. Ceux-ci peuvent se matérialiser par l'aide des civils, des réserves de matériel planquées au fin fond d'un bosquet, ou des décisions diverses à prendre. Nos amis tchèques ont profité à fond de ces possibilités dans Resistance, pour ne pas dire



Dans le briefing, on attribue les armes et équipement à tous les hommes.



PUBLIC AVERTI — INTERNET 64 — LOCAL IP/IPX 64

CONFIG MINI WINDOWS 98/XP, CARTE DIRECT 3D, PIII 1 GHz, 256 MO RAM ÉDITEUR CODEMASTERS DÉVELOPPEUR BOHEMIA INTERACTIVE TCHÉQUIE TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

qu'ils en ont abusé. En fait, c'est tout simplement une campagne dynamique que cet add-on nous propose. Bon, nous sommes d'accord, ce n'est pas du Total Air War, les missions s'enchaîneront toujours dans le même ordre quoi qu'on fasse. Mais nous pouvons modifier en profondeur le déroulement de chaque scénario.

Un peu de dynamisme

En tant que fondateur d'un mouvement de résistance, nous devons prendre en compte la gestion de la logistique et du matériel. Pour faire ses emplettes sur Nogova en temps de guerre, rien de mieux que de fouiller les cadavres des Cocos. Ceux-ci vous donneront bien volontiers leur matos qui viendra s'additionner à votre stock. À ce propos, chaque mission débutera par un passage dans l'écran d'inventaire, afin d'équiper vos hommes un par un en fonction de ce qui, a priori, les attend. « A priori » car le dynamisme modifie en profondeur le gameplay : cette colonne de Spetznaz qui fonce sur vous à bonne distance ne détient-elle pas des armes légères plus efficaces que notre calibre 12 ? Ne faudrait-il pas la prendre en embuscade plutôt que de la fuir ? Et au lieu de détruire à coups de C4 les tanks dans le camp ennemi, ne serait-il pas plus futé d'éliminer tout le monde pour pouvoir s'en emparer par la suite ? Souvent, et généralement à deux ou trois reprises au cours d'une partie, on se pose ces questions au fort potentiel existentiel. Pour avoir fini la campagne deux fois, je peux vous dire que le moteur dynamique fonctionne bien et que les résultats entre deux parties seront foncièrement différents. Cette campagne, encore meilleure que celle de Red Hammer, est donc une grosse réussite et montre à quel point l'éditeur de scénarios est l'un des meilleurs (allez, le meilleur) jamais créés pour un jeu vidéo (dans un rapport simplicité/possibilité). Côté éditeur justement, on note quelques améliorations d'interface et surtout la possibilité d'afficher les textures en les superposant à la carte. Cela permet de voir où l'on pose un objet ou une unité, mais aussi de mieux repérer les chemins de terre, les lacs et étangs de Nogova. On trouvera aussi pêle-mêle des commandes de script qui reflètent les nouvelles options qu'on aperçoit dans la campagne. On trouve ainsi des possibilités inédites d'interaction avec le personnage. Il est possible de consulter une carte trouvée sur le terrain, de poser ou jeter des armes (dans les caisses ou véhicules) et, enfin, d'ouvrir des portes comme un grand.

Au garage

En bon add-on de Flashpoint, Resistance offre de nouveaux véhicules au joueur avide de balades virtuelles. Côté civil, on trouve un bus, une jeep tout terrain de la police, et un autre véhicule d'un type nouveau qu'on vous laisse le plaisir de découvrir. Sachez néanmoins qu'il a deux roues et que c'est une moto. Oups, désolé ! Pour ce qui est du parc aérien, seuls les Russes (eh oui, les Ricains ne sont pas venus en force dans cette région) voient leurs possibilités aériennes s'étendre avec un hélicoptère Hokum à hélices contra-rotatives. Il est à la fois très maniable et lourdement armé, mais son cockpit n'est pas des plus ergonomiques pour apercevoir tout ce qui grouille au sol en dessous de vous.





Les zones urbaines offrent de nombreux postes de tir.

Changement de textures

Resistance avait été annoncé comme apportant des améliorations graphiques considérables. En premier lieu, ces progrès s'affichent du côté des arbres : ils possèdent de véritables branchages et feuilles, et la végétation est composée de dizaines d'objets différents. Autre choc, les textures : elles sont bien plus fines et nombreuses qu'auparavant. Les routes, par exemple, se voient déclinées en voies pavées, en chemins forestiers, en tufs, ou en gravier. Un bonheur pour les cantonniers. Les bâtiments amènent eux aussi de la variété architecturale, et on saluera surtout l'apparition des immeubles. La bonne idée, c'est qu'ils sont modernes, très hauts, et que l'on peut pénétrer à l'intérieur d'un appartement pour se balader sur le balcon. Mieux encore, on trouve un HLM moderne, haut d'une trentaine de mètres, sur le toit duquel on peut monter après être passé par l'ascenseur. Oui, c'est le rêve pour snipper, et oui, on aura à utiliser cette possibilité dans la campagne solo. En revanche, les effets graphiques ne brillent pas par leur nouveauté. Seul un nouveau système de fumées, à la fois plus beau et plus fluide, ainsi que les reflets du soleil sur l'eau, sont à signaler.

Resistance est bien plus qu'un simple add-on : il refond totalement la partie multijoueur.

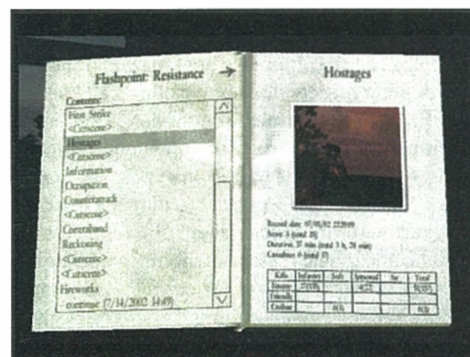


Techniquement parlant, ça s'améliore

La question de la fluidité est assez épineuse. Si vous aviez l'habitude de pousser toutes les options de Flashpoint à fond sur votre bécane de combat, vous risquez d'en être pour vos frais avec Resistance. En effet, le champ d'action de certaines options graphiques a été étendu vers le haut. La distance de vue, par exemple, a été multipliée par quatre. En abusant de cette dernière, le jeu risque d'être autant saccadé que



La jeep de la police militaire : un véritable véhicule tout terrain.



La campagne est composée d'une vingtaine de missions solo et de très nombreuses cinématiques.

Quake 3 Arena sur un 486. Il n'empêche que Flashpoint s'est amélioré question vitesse : c'est pourquoi on peut tout de même augmenter cette valeur pour redécouvrir des anciennes cartes avec un œil nouveau et un nombre de FPS quasi identique. Tout cela n'a pas qu'un effet esthétique et on peut enfin profiter de la portée maximale de certaines armes (fusils de snipe, mitrailleuses lourdes, canons de tanks, armes des avions et hélicos) tout en observant le calcul des courbes balistiques (que le moteur prend en compte). En plus de la distance de vue, Resistance bénéficie d'un menu permettant de régler le nombre de hertz du moniteur pendant le jeu (jusqu'à 100). Un dernier choix modifie la finesse du terrain (il concerne principalement la nouvelle île) et mieux vaut le laisser sur « normal », en attendant des jours meilleurs si on ne possède pas un CPU très rapide. Ce réglage concerne la définition et la finesse des élévations qui composent l'île. En mode High, la résolution est tellement importante que l'on voit un terrain constellé de petites bosses ou d'aspérités d'une dizaine de centimètres de haut. Flashpoint est le type même de jeu programmé au petit bonheur, où un changement de carte graphique ne résout qu'une partie du problème de rapidité : il demande autant de ressources au

Destination Nogova

Operation Flashpoint est un jeu unique à plus d'un titre. Mais sa caractéristique la plus remarquable est certainement la taille ahurissante de ses cartes de jeu. Dans la version de base, le joueur parcourait les plus grands terrains détaillés jamais conçus, Morrowind mis à part. Jusqu'à il y a deux mois, la communauté ne possédait pas l'outil pour les créer, mais c'est désormais chose faite avec WRP Edit que vous trouverez ici : http://ofpinternals.megaforums.ru/index.php. Vous pourrez le prendre en compagnie de nouvelles maps, dont de nombreuses régions vietnamiennes, les Ricains étant ce qu'ils sont. Outre les add-ons, qu'ils soient officiels ou non, Resistance nous amène aussi une nouvelle map. Nogava, c'est une île campagnarde, genre Jersey, parsemée de petits villages et d'importantes agglomérations plus modernes. Une fois de plus, on s'extasie devant la réalisation minutieuse du décor : on trouve un réseau routier, des champs, des petits bois (avec des arbres les composant par poignées de mille) et des chemins qui n'aboutissent parfois qu'à une petite villa.
Si on m'apprenait que la région avait été modélisée d'après un endroit réel, je n'en serais pas surpris un seul instant.
Les objets, décors (végétation, bâtiments) et véhicules, ont tous des points de vie et sont, par conséquent, destructibles (que l'on fasse feu sur eux, ou que l'on roule dessus). Parfois même une explosion et son aire d'effet peuvent endommager les objets et les humains, ou bien les projeter à bonne distance. C'est la fête.

Nouvelles missions, nouvelle campagne, nouvelles armes, nouveaux véhicules.



L'éditeur de missions où on peut enfin afficher les textures du terrain.





Chez monsieur l'armurier

Bien entendu, un tour à l'armurerie nous fait découvrir la dizaine de nouveaux flingues et fusils dont on se voit doté. On trouve un Fn-Fal et un Uzi du côté des pistolets mitrailleurs, mais la grosse nouveauté de Resistance, ce sont les armes de poing : on s'en donnera à cœur joie avec les Tokatev, Skorpion, CZ75, SA61, Betetta, et le Glock 17. Bref, de quoi tirer rapidement et à très courte distance. Ça tombe bien, car avec Resistance, je prévois beaucoup d'affrontements dans les intérieurs.

Une nouvelle île immense et bourrée de détails : Nogova.

Un peu de technique

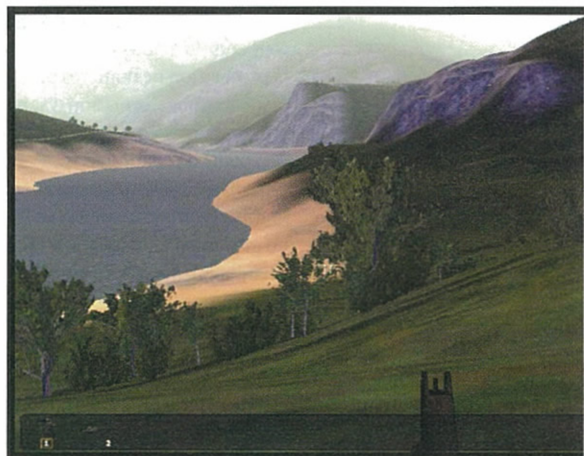
Le jeu installe un nouvel .exe . C'est désormais celui que l'on utilisera à la place de Flashpoint.exe pour lancer tous les jeux sur les nouvelles et anciennes cartes. Grâce à lui, on peut profiter du jeu réseau en socket et des nouvelles textures. Le jeu s'est aussi enrichi d'une bonne variété de sons, sans parler de certains bruitages refaits en mieux. Malheureusement, trois trucs idiots hérités du premier volet ont été laissés en friche : tout d'abord des gammas poussés par défaut dans le lumineux, ensuite, le volume sonore du PC qui se voit d'office baissé lorsqu'on lance le jeu, et pour finir, des animations de personnages toujours aussi moches.

processeur qu'à notre GeForce de combat. Y a pas à dire, il faut une machine véloce. En dessous d'un Gigahertz en CPU, de 128 Mo et d'une GeForce2, ce n'est pas la joie. Bien sûr, on peut diminuer la distance de vue jusqu'à 800 m (toujours bien plus importante que sur 90 % des jeux) mais on a, à juste titre, l'impression de se priver d'un truc sympa.

La maturité en Multijoueur

Du côté du jeu réseau, Resistance fait table rase du passé. Opération Flashpoint a été pour beaucoup le premier véritable champ de bataille virtuel. Sa vocation de mélanger les joueurs dans des véhicules et environnements très différents (terre, air, mer, boue, fougères), son grand nombre de participants, et surtout ses maps immenses, en font le support idéal pour réaliser le rêve de tous les sergents instructeurs du corps des Marines qui nous lisent chaque mois. Jusqu'ici, Opération Flashpoint fonctionnait gentiment avec une légère tendance à s'emballer avec les Pings un peu hauts. Joie, Resistance amène un nouveau protocole réseau a priori bien meilleur : on passe donc du Direct Play au mode Sockets bien mieux adapté, semble-t-il, aux affrontements sur un serveur. Et en parlant de serveur, autant utiliser celui qui est désormais inclus dans le jeu : on clique sur multijoueur, on choisit sa partie et zou, on change le destin du communisme en deux rafales d'AK-47. Staline l'avait rêvé, Bohemia l'a fait. Resistance est d'ores et déjà un gros succès en réseau, à en juger par le nombre de parties et les serveurs dédiés pullulant sur Gamespy. On y voit s'affronter des joueurs par poignées de vingt en Capture the Flag, en deathmatch, et plus rarement en coopératif (une spécialité de la rédaction). Grâce à l'éditeur qu'on lui connaît, on voit une bonne centaine de maps différentes tourner entre les parties. En deux semaines de jeu intensives, je ne crois pas m'être retrouvé plus de deux fois sur la même mission. Il faut dire que leur taille y joue pour beaucoup, puisqu'on downloade des scénars ne dépassant que rarement les 70 Ko. En fait, Resistance ouvre tout un pan multijoueur parfois un peu méprisé par des joueurs méfiants, qui seront comblés par des parties un peu plus fiables et plus rapides.

Bob Arctor



Une distance de vue qui s'est considérablement accrue.

Plus que jamais, on devra maitriser l'art du commandement d'une escouade.





En Deux Mots

Annoncé comme une simple extension (à l'image de ce qu'était Red Hammer), Resistance est un bien plus gros morceau. Tout d'abord, il remet tout à plat question multijoueur, améliore considérablement le graphisme, et étend les possibilités du moteur et du gameplay. Pour ne rien gâcher, la campagne solo est tout bonnement excellente. Un bonheur pour le fan.

- \+ Toutes les nouveautés
- \+ Le nouveau mode réseau
- \+ La campagne solo vraiment top
- − Un jeu parfois encore saccadé
- − Les animations des personnages, inchangées

7	Technique
7	Artistique
8	Intérêt

Vraiment pas mal leur jeu. J'ai marché. J'ai même plongé. Et moi qui étais d'humeur Quake, c'est une belle prouesse que d'avoir réussi à me captiver avec une simulation économique. C'était mal barré avec leur tutorial super-indigeste, plein de textes explicatifs à s'avaler tout crus. On nous y apprend le b a-ba :
la production de matières premières, les différentes étapes de transformation, l'acheminement des marchandises, l'offre, la demande, etc. Ça fait un peu cours d'éco interactif. C'est de la vieille 3D isométrique. On peut quand même zoomer, mais le graphisme devient alors tout flou, genre « mince, j'ai un glaucome ». Sans trop y croire, j'ai construit mes premières usines. Mes petits trains ont fait des va-et-vient hypnotiques. J'ai rempli mes premiers objectifs et, bien malgré moi, j'ai commencé à sérieusement rentrer dans le trip.



Industry Giant 2

GESTION / SIMULATION

Mes premiers séchoirs

Une fois intégrée, la prise en main est très simple et naturelle. Tous les maillons de la chaîne industrielle fonctionnent exactement sur le même principe d'Input/Output : des choses entrent dans un bâtiment, d'autres en sortent. Pour deux barils de brut entrés dans l'usine pétrochimique, il sortira un container de matière plastique. Ensuite il faut acheminer les produits : ce plastique, je vais l'envoyer vers mon usine de séchoirs. Je place une première gare routière près de mon stock de plastique, j'en place une seconde près de mon usine de séchoirs. Je trace une route. J'achète une poignée de vieux camions au rabais. Je programme ces véhicules pour faire l'aller et retour à Plastiqueland, charger deux unités de plastique. À Séchoirland, déposer le paquet et revenir à vide. Ça se programme en deux clics. Je regarde la petite file de camions qui partent au travail. Je zoome sur eux. Ils sont tout flous. La musique me berce. Ils vont et viennent. Je me détends… et je perds mes dix premiers millions de dollars.

J'ai rasé des forêts exotiques pour les transformer en serviettes en papier. Fabriqué des giga-tonnes de steaks congelés. Salopé des îles vierges en y construisant des complexes pétrochimiques pour mes usines de pailles coudées. Alors vous allez me faire plaisir, vous allez les bouffer mes burgers ! C'est compris ! Bouffez-les !



Qui de l'œuf ou du séchoir ?

Tout se complique dès qu'on ajoute des éléments à la chaîne. Si on ne surveille pas tout, les trains commencent à se rentrer dedans. Les gares à être saturées. Les stocks à déborder. Les usines travaillent à vide. Grand Dieu ! Mes poules en batterie pondent beaucoup plus que prévu… qu'est-ce que je vais faire moi ? De ces 500 containers d'œufs ! Alors on improvise. Plutôt que de jeter, on se lance d'urgence dans le shampoing aux œufs, les pâtes aux œufs… n'importe quoi pourvu qu'il y ait des œufs dedans. Et puis il faut agrandir sa gare. C'est là qu'on se rend compte qu'on n'a plus la place à cause de cette saloperie d'usine de shampoing toute neuve. Vas-y que je la fais sauter… ben voyons ! C'est comme à Toulouse. Les démolitions sont facturées super cher en plus !

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM PIII 350, 68 MO RAM
ÉDITEUR JOWOOD **DÉVELOPPEUR** JOWOOD EBENSEE AUTRICHE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Programmation d'un train en quelques clics. C'est joli et pratique : l'une des grandes réussite du jeu.

Implantation d'une boutique dans un quatier chic.





Les deux extrémités du zoom : du continent dans son ensemble jusqu'aux détails sur le stock d'une ferme.

Et impossible de réclamer du crédit… les ingrats ! Vous ne pouvez pas me faire ça ! Pas à moi ?! Le P.D.G. de Séchaloeuf ! Leader mondial des œufs et des séchoirs ! Rien à faire. Mon compte affiche déjà un solde débiteur en centaines de millions. Bon… je recommence tout au propre !

Et vous allez passer votre temps à faire ça. Tout recommencer au propre. Bichonner vos circuits ferroviaires pour qu'ils soient parfaitement synchronisés. Orchestrer avec amour vos chaînes de fabrication. Mais en permanence, il faut ajouter de nouveaux éléments. D'abord parce qu'il faut s'agrandir, mais aussi parce que le temps s'écoule très vite : une partie de quatre heures peut débuter en 1900 pour finir aujourd'hui ! Alors il faut s'adapter à la technologie. Actualiser son matériel. Répondre à de nouvelles demandes. Et c'est généralement comme ça qu'on fout tout en l'air. Les burgers tiens, ça m'a bien coulé l'apparition des burgers quand j'étais roi de la brioche.

Des sensations dignes du vieux Sim City…

Trois campagnes sont proposées : facile, moyenne et difficile. Ravalez votre orgueil et commencez par la facile… les éléments du jeu y sont introduits un à un, ce qui pallie la faiblesse du tutorial. Car le joueur n'est pas du tout aidé, et c'est le plus grand défaut du jeu : quand une usine ne produit plus, rien ne vous le signale sinon un panneau sur l'usine (merci j'en ai 50 !). L'icone indique « problème d'approvisionnement ». O.K. ? Mais de quelle matière ? Alors il faut chercher manuellement ce qui manque. Quand un bâtiment ne peut pas être construit, impossible de savoir pourquoi. Pas assez d'argent ? Le relief ne convient pas ? Et comme il n'y a pas d'alerte quand quelque chose se met à clocher, on s'en rend souvent compte trop tard. Mais malgré ce gros défaut (qui prend beaucoup moins d'importance après quelques heures de pratique) et un graphisme « train électrique » un peu tristounet, je me suis vraiment pris au jeu. Tandis que mes infrastructures grandissaient jusqu'à tisser tout un réseau à travers le continent… j'ai retrouvé, tout étonné, des sensations du premier Sim City. Non. Sans exagérer. Parole de roi de l'œuf.

monsieur **pomme** de terre



Un peu de technique

Le jeu tourne à partir d'un Pentium 300 avec 64 Mo de RAM. Il aurait beaucoup gagné s'il était passé à la 3D, mais n'aurait peut-être pas tourné sur des machines aussi légères.

En Deux Mots

Malgré un graphisme « train électrique » un peu tristounet et un manque général d'aide au joueur, Industry Giant 2 réussit à être captivant. On entre rapidement dans la peau d'un grand entrepreneur. On salope la planète mais qu'importe : tisser des réseaux tentaculaires procure de délicieuses sensations mégalomaniaques. Un très chouette jeu en fait.

+ Gameplay bien ficelé, très équilibré
+ Prise en main très naturelle
- Graphisme un peu fade
- Grosses lacunes dans l'aide au joueur

4	Technique
5	Artistique
8	Intérêt



En attendant la Seconde Guerre du Golfe (elle est prévue pour la mi-2003, c'est mon cousin Raymond qui bosse chez Paco Rabanne qui me l'a dit), les développeurs anglais de Pivotal Games nous proposent de revivre la première Opération « Tempête du desert » dans la peau d'une escouade des Forces Spéciales. Allez, en avant les bidasses.

Conflict : Desert Storm

JEU DE SHOOT TACTIQUE

Vous le savez certainement, durant la Guerre du Golfe des petits groupes d'hommes des Forces Spéciales ont été envoyés dans le désert. Ils n'avaient pas vraiment pour but de câliner les bébés chameaux égarés, mais plutôt de fournir du renseignement sur les positions ennemies et d'attaquer le plus « discrètement » possible certains objectifs délicats. C'est exactement ce qu'on va faire dans Conflict : Desert Storm. Le jeu nous met aux commandes d'une équipe de quatre soldats, chacun possédant un arsenal particulier. Il y a Bradley et son M16, Foley et son fusil de snipe, Jones le spécialiste de l'infiltration avec ses flingues à silencieux et Connors avec sa grosse mitrailleuse lourde et ses explosifs. On ne peut diriger qu'un seul soldat en même temps, en vue à la troisième personne (il est possible de zoomer en vue à la première personne pour les tirs précis), mais on dispose évidemment d'un système permettant de donner des ordres aux autres gaillards. Bien que l'on reste à une bonne année lumière de Flashpoint, il est néanmoins possible d'ordonner aux équipiers d'avancer, de ramper, de stopper, de prendre une position et de couvrir un angle… C'est simple et efficace, et surtout on ne foire jamais de mission à cause de soldats alliés qui déjantent, ils sont prudents et raisonnablement intelligents.

PUBLIC AVERTI — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM PII 450, 128 Mo RAM
ÉDITEUR SCI DÉVELOPPEUR PIVOTAL GAMES - G.-B.
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

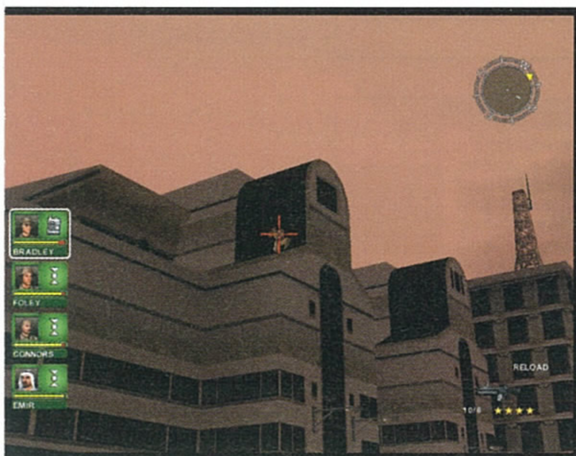


Dans certaines missions, on pourra conduire des véhicules, mais leur pilotage à la souris est un peu cauchemardesque dès qu'il y a des virages à négocier.



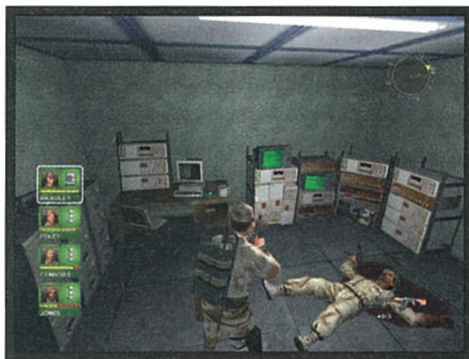
Bourrin ou infiltration

À chaque début de mission, on se trouve largué dans un coin de l'Irak avec plusieurs objectifs à remplir. La routine, ce sera par exemple de nettoyer un avant-poste, puis de pénétrer dans une base ennemie pour y détruire deux ou trois bidules (emplacements de SCUDS, générateurs, avions…) et de revenir à la zone d'extraction afin que Supercopter nous ramène à la caserne. Comme c'est souvent le cas dans ce genre de jeux, il y aura deux manières d'avancer : bourrin ou infiltration. Évidemment, c'est en y allant discretos et en évitant que l'alarme ne soit déclenchée qu'on s'amuse le plus. Mais il est vraiment difficile (voire impossible pour certaines missions) de ne pas jouer les fous de la gâchette à un moment ou à un autre. On a beau faire ramper les persos comme des chacals, les Irakiens ont des yeux de faucon et on se fait repérer parfois trop facilement. Comme il n'y a que deux sauvegardes autorisées à chaque niveau et que c'est lourdingue de se retaper la moitié de la map, on préfère donc souvent sortir les flingues et terminer la mission en mode Bourrinage, ce qui est sûrement un peu dommage.



Le désert en carton-pâte

Du côté technique, Conflict : Desert Storm alterne entre le bon et le moins bon. Si tout se passe bien au niveau du son, des animations, et si nous n'avons pas vu l'ombre d'un bug, les environnements de combats sont parfois un peu décevants. En fait, il est absolument obligatoire de jouer avec tous les détails à fond, sinon le jeu donne franchement l'impression d'être sorti l'année dernière. Au maximum de sa forme, le moteur 3D affiche des environnements sympas mais un peu artificiels, on se sent presque dans un décor en carton-pâte,



Le Multijoueur du pauvre

En général, ce sont les consoles qui sont à la traîne en matière de multijoueur. Là, les développeurs veulent inaugurer un nouveau genre en nous privant, pour on ne sait quelle raison, du mode de jeu qui s'annonçait le plus intéressant, le Coopératif. Il y a donc bien des matchs par équipe, des modes comme « VIP Assassination » ou « Assault/Defend », mais impossible de se refaire les missions de la campagne solo en remplaçant les coéquipiers I.A. par des potes. Dommage, car sur console en tout cas, c'est très marrant à jouer...



L'inventaire des soldats comprend, outre leurs armes, des medikits, des pains d'explosif C4, un couteau pour égorger les ennemis furtivement, des lunettes de vision nocturne... En s'approchant, ils peuvent s'échanger des objets.

et le look limite cartoon des ennemis ne vient pas arranger les choses. Le champ de vision manque de profondeur, certains reliefs sont taillés à la serpe et l'architecture des bases ennemies est insipide. On sent malgré tout que lorsque les développeurs veulent se donner la peine d'afficher autre chose que des dunes et de la rocaille, le résultat est nettement meilleur. Le second niveau par exemple est vraiment très beau, ça se passe dans une ville koweïtienne tenue par les Irakiens et là, les décors sont dignes d'un jeu de 2002.

Les défauts qui font taches

Après avoir fait les trois quarts du jeu (neuf missions sur les douze de la campagne solo), ce Conflict : Desert Storm me laisse une impression globalement positive, même si j'ai des regrets. Le gameplay de ce titre réussit plutôt bien à mélanger action et tactique, les phases d'infiltration sont vraiment sympas, la gestion de l'équipe se fait sans soucis, mais quelques défauts viennent ternir le tableau. Il y a le côté artificiel des décors et les ennemis qui vous repèrent trop facilement, comme nous l'avons dit plus haut, mais aussi le comportement des soldats adverses qui est par moment déplorable. Ces braves Irakiens qui foncent tête baissée sur les fusils de bons occidentaux, c'est un peu ridicule et ça rend souvent les combats inintéressants. Il y a aussi une grosse disparité entre les niveaux : lorsqu'on se retrouve pour la dixième fois à chercher des SCUDS dans des canyons, ça commence à lourder, alors que d'autres missions sont vraiment intenses et prenantes à jouer. Et puis, on trouve quelques erreurs impardonnables de nos jours comme les cadavres des ennemis qui « traversent » les murs, avec les jambes dans une pièce et la tête dans une autre... Alors Conflict : Desert Storm est au final un titre plutôt réussi, il offre même parfois des missions carrément excellentes, mais il n'a simplement pas l'étoffe d'un Hidden & Dangerous ou d'un Opération Flashpoint.

ackboo

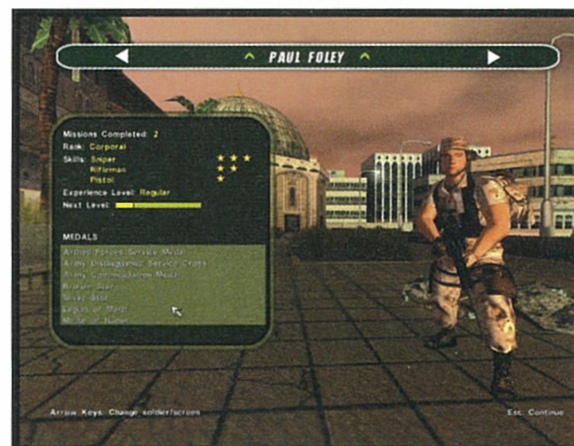
Un peu de technique

R.A.S. au niveau technique, ça tourne sans problèmes avec 800 MHz et la carte graphique de monsieur tout le monde, genre GeForce2. Pensez juste à désactiver l'option « Accélération Souris » qui rend les contrôles tout bizarres.



En appuyant sur alt, on accède au menu de commandement qui permet de positionner les soldats alliés.

Entre chaque mission, les caractéristiques des soldats augmentent selon leur performance.





En Deux Mots

VOILÀ UN TITRE QUI EST PARTI SUR DES BONNES BASES, AVEC UN CONCEPT DE JEU SOLIDE RAPPELANT UN PEU HIDDEN & DANGEROUS, MAIS QUI DONNE AU FINAL UN RÉSULTAT UN CHOUÏA DÉCEVANT PAR RAPPORT AU POTENTIEL DE DÉPART. ÇA AURAIT PU ÊTRE UN EXCELLENT JEU, CE SERA JUSTE UN SHOOT TACTIQUE SYMPA QUI PLAIRA UNIQUEMENT AUX FANS DU GENRE.

- + Lorsqu'on arrive à jouer façon infiltration, c'est très sympa
- + Bonne gestion de l'équipe des soldats
- + Certaines missions sont excellentes...
- − ...d'autres se font en baillant
- I.A. ennemie parfois minimaliste
- − Réalisation correcte mais banale
- − Décors un peu artificiels, ennemis au look de bande dessinée

7	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

TIPS JEU

Jouez en mode Hard, les autres sont vraiment trop faciles : les balles ennemies font peu de dégât et les soldats emportent des tonnes de medikits dans leur besace... En Hard, comptez 20-25 heures de jeu pour finir la campagne.

Aliens versus Predator 2 :

C'est cool la rentrée... Ça coïncide toujours avec la date d'ouverture de la chasse !

Primal Hunt

ADD-ON DE CHASSE







Avec un flingue dans chaque main, on se la joue John Woo à outrance !

Et quelle chasse ! Tous les protagonistes de Aliens versus Predator 2 reviennent en pleine forme dans ce petit add-on. Bien que ce dernier soit très ouvertement optimisé pour les parties en multijoueur, Sierra a demandé aux développeurs, Third Law pour la circonstance, de créer trois mini-scénarios inhérents à chacune des espèces du jeu. Il va y avoir du jaillissement artériel, de la chair brûlée, et quelques bonnes giclées d'acide sur les murs...

PUBLIC AVERTI — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

Config minimum PIII 650, 128 Mo Ram
Éditeur Sierra
Développeur Third Law États-Unis
Texte en français **et voix** en anglais

Cinq siècles d'humour carnassier

Le scénario de Primal Hunt débute cinq cents ans avant l'histoire originale de Aliens versus Predator 2. Sur Terre, l'Europe est en plein Siècle des lumières, les Indiens d'Amérique font connaissance avec leurs exterminateurs, et le continent africain sert de réserve d'esclaves. Pendant ce temps-là, sur le planétoïde LV-1201, une meute de Predators organise une partie de chasse. Tout se passe à peu près bien jusqu'au moment où l'un des chasseurs trouve sur place un nid de Xénomorphes (les Aliens). Ces derniers sont partiellement neutralisés par la présence d'un puissant artefact qui les empêche de se répandre sur tout le territoire de chasse. Aussi, en essayant d'augmenter la puissance de cet objet,



Le petit oiseau va sortir vite...

les Predators rendent les Xénomorphes furieux, provoquant chez eux une poussé d'acné suivi d'une réaction violente directement orientée vers ces empêcheurs de procréer en rond que sont les Predators en question. Au final, la meute sera presque entièrement décimée, laissant un seul survivant en léthargie mais avec l'artefact en sa possession.
Cinq cents ans après, la fameuse Compagnie du premier film Alien vient s'installer sur le planétoïde et réussit à retrouver le fameux artefact, accompagné de son ancien propriétaire. Dans le même temps, une nouvelle meute de Predators vient sur place, histoire de prendre des nouvelles de leur ancien collègue… Celui qui dort depuis cinq siècles. C'est bon, vous suivez ? (ndlr : non !)
Et là, les problèmes vont vraiment commencer.

Sur-vitaminés

Dans ce nouvel add-on, on retrouve donc le Predator, l'Humain, et l'Alien en grande forme. Dans l'ensemble, les différents personnages sont nettement mieux équilibrés que précédemment. Le personnage humain, Dunya, est une employée mercenaire de la Compagnie. Elle est plus résistante aux dégâts, dispose de tout l'attirail qu'on avait déjà pu voir dans le premier scénario, peut déployer des tourelles Sentry (les mitrailleuses automatiques) et même se servir de deux pistolets à la fois, se la jouant John Woo à outrance. Le Xénomorphe, lui, est un Predalien, espèce conçue à partir d'un Predator. Il est plus grand que les autres représentants de son espèce (il reste plus petit qu'une reine), il est plus résistant, et surtout, il peut puiser des points de vie sur un cadavre qui n'a pas encore disparu. Pour mémoire, un Alien commun ne pouvait puiser des points de vie que sur une proie vivante. Le Predator, quant à lui, voit sa résistance accrue et se dote d'un canon laser à haute cadence de tir fixé sur son avant-bras, le rendant enfin aussi efficace dans les tirs de barrage que le Marine. Le système d'autodestruction du Predator n'a pas été oublié et on peut ici l'activer. Il va sans dire que ce gadget ne représente de l'intérêt que pendant les parties en réseau. Il est aussi à noter que le Predator de cet add-on est le personnage-clé qui était le « propriétaire » du fameux artefact, objet de toutes les convoitises du scénario. Choisir de jouer avec cette créature fait donc débuter la partie au commencement de l'histoire, il y a cinq cents ans.

Un peu de technique

Bien qu'il soit limite, le moteur graphique Lith Tech ne ralentit jamais. Il se contente « d'oublier » d'afficher certains éléments, mais cela reste occasionnel. On peut monter dans des résolutions de l'ordre du 1600x1200, mais mieux vaut être muni d'une GeForce3 Ti 200.



Enfin, on peut voir les trophées des Predators.

Nous seulement il faut en découdre avec les adversaires connus du jeu, mais il faut aussi affronter quelques espèces locales qui sont loin d'être sympathiques.



Du haut, et des bas

Le mod solo de Primal Hunt offre une action soutenue. Il n'est point question ici de traverser des niveaux vides et sombres, histoire de s'immerger dans une ambiance bien flippante. Les ennemis sautent littéralement à la gueule, et la férocité des combats n'a d'égale que l'hostilité des adversaires. Ces derniers sont extrêmement efficaces ; ils ont le chic pour détecter du premier coup la présence du joueur, et organiser de véritables battues afin de mieux contourner leur ennemi. Il n'y a pas à dire, cet add-on est d'une grande virilité.
La bonne nouvelle, c'est que l'atmosphère y est tout aussi captivante que dans le premier épisode, et que malgré la richesse des combats, on ne se dit jamais que le jeu est trop dur. N'espérez pas vous servir d'outils comme le poste de piratage, la lance thermique, ou encore le sur-générateur pour franchir des portes. Le gameplay très intensif interdit toute rupture dans l'action.
Il est clair que Third Law a su profiter au mieux du savoir-faire de Monolith acquis sur NOLF et Aliens vs Predator 2. Non seulement l'histoire est toujours aussi bien scénarisée, mais les améliorations graphiques sont nombreuses, à l'instar des différentes skins des personnages. Cependant, tout n'est pas parfait. Conçu spécialement pour le jeu multi, la durée de vie du jeu solo est vraiment petite, et on est frustré de ne pas avoir pu explorer davantage les possibilités des différents personnages. Trois heures suffisent pour terminer chacune des campagnes. L'autre hic, c'est que le moteur Lith Tech, déjà très sollicité sur le premier Aliens versus Predator, est franchement limite sur Primal Hunt. Il arrive fréquemment que certaines parois disparaissent à l'écran et que certains angles de vue soient altérés lors d'actions particulières, comme par exemple l'emploi des différents spectres de vision du Predator, ou lorsque l'humain se sert d'une mitrailleuse asservie. Voilà qui est bien dommage. Enfin, la durée de vie est vraiment trop courte.

Pete Boule

Les combats sont âpres, et il est souvent difficile d'éviter de tirer sur ses potes.





Dunya, le personnage « féminin » que l'on joue lorsqu'on choisit la campagne humaine.

Évidemment, il faut savoir se servir des différents moyens de visée disponibles.



En Deux Mots

TROP COURT ! ON AURAIT BIEN VOULU QUE LE JEU NOUS OFFRE UN PEU PLUS DE FIL À RETORDRE SUR LA LONGUEUR. PRIMAL HUNT EST UN ADD-ON DÉDIÉ POUR LE MULTI, ET A POSTERIORI, LE SCÉNARIO SOLO DU JEU NOUS FAIT PENSER À UN GROS TUTORIAL POUR LES CESSIONS MULTIJOUEURS. C'EST DOMMAGE, AVEC UNE BONNE VRAIE CAMPAGNE BIEN VELUE, CET ADD-ON AURAIT ÉTÉ PROCHE DE LA PERFECTION.

- \+ Une action nerveuse très soutenue
- \+ Les graphismes nettement affinés
- \+ Les personnages trop équilibrés
- − Le moteur graphique un peu « limite »
- − C'est trop court !

6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Depuis quand les jeux de stratégie ne devraient-ils être réservés qu'aux spécialistes du Wargame ? Avec son dernier programme, Slitherine tente de nous offrir un soft de stratégie complet bien que restant accessible au plus grand nombre.

Du génie militaire au plaisir du jeu, il n'y a qu'un pas que les Romains surent franchir avec brio. Il suffit d'ailleurs d'observer la méticulosité avec laquelle ils créaient de petites maquettes représentant les champs de bataille pour en saisir toute la subtilité. Ah les fameuses maquettes Made in Italy, c'était pas de la gnognotte. De cette façon, ils pouvaient faire mumuse à la guéguerre, histoire de tuer le temps avant de le prendre pour se faire tuer par ceux qu'ils qualifiaient de « barbares ». Ah les fameux barbares Mitsva… Afin de partager ces moments de plaisir simple, Nobilis distribue en France Legion, un jeu plein de petites maquettes et de barbares. Attention, ceux qui s'attendent à un véritable simulateur stratégique de combats romains risquent bien d'être déçus. Ici, on vise plutôt le grand public.



Une carte régionale permet de bouger facilement ses troupes.

Legion

STRATÉGIE TOUR PAR TOUR

Chiffres romains

L'un des intérêts de Legion réside dans le système de gestion du jeu. On est très proche de ce qui a pu se faire pour Civilisation. Le joueur peut opter pour une partie s'appuyant sur une trame historique, impliquant qu'il ne peut gérer que les troupes de la Rome Antique, ou jouer des scénarii alternatifs dans lesquels il a le choix entre quatre nations, les Romains, les Pictes, les Bretons et les Celtes. À partir de là, il dispose de quelques avantages propres à chacune des peuplades



CONFIG MINIMUM PII 450, 128 MO RAM
ÉDITEUR PARADOX (DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR NOBILIS)
DÉVELOPPEUR SLITHERINE - G.-B.
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS



L'issue des combat dépend bien sûr des unités, mais aussi de la topographie des lieux. Ici, impossible de faire une charge de cavalerie.





(genre, les Pictes envoient des plus grosses mandales et les Romains distribuent des branlées très organisées). On alloue à la population d'une ville diverses occupations et dans le même temps on fait en sorte de bien aménager son territoire. Le joueur doit savoir gérer les installations à l'intérieur des cités : les places sont restreintes et aucune ville ne peut aligner la totalité des constructions nécessaires au bon fonctionnement de la nation. Ainsi, on se retrouve vite à devoir gérer des « villes-greniers », des « villes-industrielles », ou encore, des « villes-garnisons ». L'ensemble se joue, bien sûr, au tour par tour, et la simplicité de l'interface facilite grandement la prise en main. Idéal pour un public débutant.

Pitis soldats

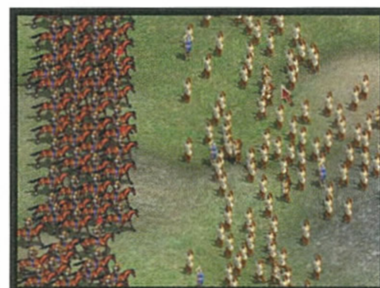
S'il n'y avait que des calculs de gestion à faire, on aurait bien vite fait le tour de Legion. Il ne faut pas négliger ses troupes, et quand bien même ce jeu se veut d'une grande simplicité, le joueur doit malgré tout faire preuve d'un tant soit peu de bon sens. L'organisation de l'armée se fait selon les spécialités de chacune des unités , et surtout suivant la topographie du champ de bataille. Pour ce faire, un panneau à l'ergonomie des plus simplistes offre la possibilité de disposer ses troupes par formation basique. On décide des ordres d'avancée à distribuer, et puis roule ma poule ! Il n'y a qu'à lancer la phase de combat. C'est simple comme bonjour. Tellement simple, que les plus méticuleux stratèges parmi nous seront vite frustrés par le peu d'ordres qui peuvent être distribués. La résolution du combat se fait alors d'une manière très passive pour le joueur, puisqu'il ne peut pas intervenir durant le conflit. Une fois de plus, la simplicité extrême du procédé est idéale pour tout joueur s'essayant pour la première fois à ce genre de jeu, et le graphisme, tout comme les animations confèrent un côté très sympathique à l'ensemble. Enfin, histoire de donner le change et compliquer le gameplay, le joueur dispose d'un outil simple de diplomatie permettant le cas échéant de conclure ou de défaire facilement des alliances. Évidemment, l'interface diplomatique est à l'image de toutes celles gérant les autres phases de jeu : entendez très simple.

Un peu de technique

Legion n'exige pas un PC à trois plaques pour tourner correctement. La résolution est limitée à un bête 800x600, ce qui est totalement suffisant pour s'amuser. Cependant, malgré cette simplicité apparente, le jeu se permet quand même d'afficher en même temps quelque 500 unités sans souffrir d'un quelconque ralentissement.







Legion peut se permettre d'afficher un très grand nombre d'unités à l'écran.

De guerre lasse

Mais à force de vouloir faire trop simple, Legion finit par perdre de son intérêt. Certes, on s'amuse bien, mais au bout d'un moment, cette trop grande facilité de prise en main devient presque frustrante. Donner un banal ordre de repli pendant le combat devient vite exaspérant. De même, le joueur ne peut aligner sur le champ de bataille que huit unités armées. Ce qui est habile pour empêcher le grosbillisme, mais qui est très chiant pour un jeu de stratégie au tour par tour. Imaginez un peu ce qui ce passe lorsqu'on part à la conquête d'une ville défendue par une garnison de vétérans : on aligne les troupes à la queue leu leu devant les portes de la cité, et on envoie les soldats se faire tailler en pièces jusqu'à ce que ça fonctionne. Voilà qui ralentit considérablement le rythme du jeu qui n'est, au demeurant, pas très rapide à la base. Enfin, cette recherche de simplicité, limite considérablement le gameplay. Ainsi, les villes ne sont jamais vraiment assiégées, leurs prises se jouant très classiquement sur un champ de bataille. C'est d'autant plus dommage que les Romains, jusqu'à présent, s'étaient spécialisés dans les machines de siège, tandis que les Celtes, eux, regorgeaient d'imagination pour rendre la tâche desdits Romains très difficile. De même, on regrette l'absence royale d'unités de sapeurs (pour faire des ponts par exemple), ou encore d'unités navales dont la simplicité globale du jeu n'interdisait en rien la présence. Là-dessus, Legion souffre de la trop grande similitude de toutes ses unités, quelles que soient leurs origines.

Pete Boule

La gestion des villes, proche de Civilisation, se passe ici de la gestion des paysans.



En Deux Mots

Legion est le jeu de stratégie idéal pour tout débutant s'essayant pour la première fois à ce genre. Les animations sont aussi réussies que le graphisme, et l'interface de l'ensemble permet une prise en main très rapide du jeu. Pour ceux qui rêvaient de voir une ultime simulation des campagnes romaines, ce jeu ne leur apportera rien. Legion s'apparente plus à un tutorial qui possède au moins le mérite d'amener les joueurs débutants vers des produits plus élaborés.

- + Le graphisme
- + La grande simplicité de l'ensemble
- − La grande simplicité de l'ensemble (pour les non-débutants)
- − La gestion trop passive des combats
- − Le manque de diversité des unités

4	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
5	INTÉRÊT

Non, il fait semblant.



PUBLIC AVERTI | INTERNET 8 | LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM PIII 800, 128 MO RAM, CARTE 3D, WINDOWS XP ÉDITEUR NOVALOGIC
DÉVELOPPEUR ZOMBIE STUDIO ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

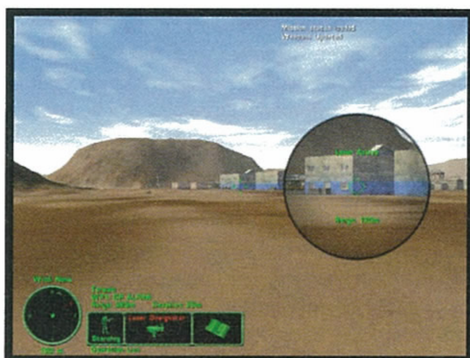
Delta Force : Task Force Dagger

S H O O T 3 D

Votre métier : Delta force ou affilié. Votre mission : balayer du revers de la main grâce à un armement disproportionné une théocratie insignifiante.

Eh bien non, je ne jouerai pas au « père la pudeur » en m'offusquant du fait que les auteurs de ce jeu profitent de l'actualité pour lancer un titre. Ce ne sera pas la première fois que cela arrive et s'il faut que les talibans servent à quelque chose, que ça soit au moins à faire vendre des jeux vidéo et à faire gagner de la thune aux Ricains. Ce sera leur utilisation la plus logique. Et puis, vous vous imaginez un monde étrange où les jeux auraient pour thème la paix et l'amour ? On trouverait des accroches bizarres sur les boîtes comme « La Delta force a été envoyée en secret par le gouvernement américain pour éliminer les 5 km de bouchons de l'A-86 ». De plus, le moteur de Novalogic est tellement simpliste qu'il devait être bien tentant de développer un jeu en express. Depuis septembre dernier, tout le monde connaît les talibans : ils font pleurer nos enfants, ils tuent nos chiens, ils assassinent nos tours. Mais depuis ce mois-ci, il est encore plus facile de les reconnaître puisque dans DF, outre des habits noirs, ils arborent parfois des bandeaux sur les yeux, comme des petits pirates. Les talibans virtuels ne font pas honneur à leurs alter ego de la réalité car ils héritent de l'imbécillité commune à tous les ennemis de cette série : on se retrouve face à des forces immobiles et parfois même, lorsqu'on fait irruption dans une baraque, on rencontre un monsieur accroupi nous tournant le dos et nous lançant comme une invitation silencieuse. Un bug curieux de cette version concerne le réticule qui exige que l'on tire en visant quelques centimètres en dessous de la cible pour la toucher. De même, si l'on peut imaginer que la visée dévie vers le haut en tirant une rafale, ce problème intervient dès le départ de la première balle, ce qui échappe à toute logique.
Côté armes, on s'est pas foutu de notre gueule : le militariste lecteur de revues spécialisées y trouvera son compte et nul doute qu'il saura destiner ce matériel à une utilisation adéquate. On note au passage une plâtrée de fusils de snipe, et d'autres trucs que je ne vous ferai pas l'injure de vous énumérer. Ah oui, j'oubliais, on peut incarner les membres d'une dizaine de corps d'élites internationaux présents dans cette campagne militaire, mais quelle importance ?

Bob Arctor



Le fameux réticule qui a fait tout le succès de la série.

Un peu de technique

Comparé aux premiers volets du jeu, le graphisme ne s'est pas amélioré du tout au tout. Il est certes mieux optimisé (attention, on vous met d'office en 800x600) mais pas forcément plus impressionnant. En réalité, les hommes et ennemis se distinguent toujours aussi mal de loin ce qui n'est qu'un problème mineur dans ce volet puisqu'il faut buter tout le monde. Task Force Dagger souffre aussi de ce gameplay mollasson commun à toute la série et qui l'éloigne d'un véritable FPS.



Des graphismes déroutants au XIXe siècle.

En Deux Mots

FACE À GHOST RECON DE REDSTORM, QUI FAIT BIEN MIEUX DANS TOUS LES DOMAINES, CE VOLET DE DELTA FORCE N'EST PAS D'UN GRAND INTÉRÊT. POURTANT, LES AMATEURS D'ACTION (TRÈS) RAPIDE OU DE DÉCORS MOCHES POURRAIENT Y TROUVER LEUR COMPTE. LE THÈME NE SERT QUE D'EXCUSE POUR NOUS BALANCER À LA FACE UN JEU À LA TECHNOLOGIE DE PLUS EN PLUS VIEILLISSANTE.

+ Riche en affrontements
+ Prix rikiki
− Pauvre en Uranium

3 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC · INTERNET 32 · LOCAL IP/IPX 32

CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 MO RAM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR MICROPROSE/KAMEHA STUDIOS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Les bots ont des noms idiots : Chuck Morris, James Gong... Notez qu'ils ont des comportements aussi idiots que leur nom.

Tactical Ops, je le rappelle pour ceux qui ne sont pas très aware du online gaming, c'est avant tout un très bon mod pour Unreal Tournament, dont le développement remonte à près de deux ans. Au fil des bêtas, il s'est amélioré jusqu'à devenir un très sérieux concurrent de Counter-Strike, même s'il n'a jamais rencontré le même succès en termes de nombre de joueurs. Cela n'empêche pas Infogrames de tenter de nous refourguer une version commerciale de ce mod, avec sa petite boîte, son petit manuel, quelques cartes en plus pour faire joli et surtout, le plus important, une étiquette pleine d'euros collée dessus. Est-ce vraiment une bonne idée de vouloir à tout prix tirer profit de ces mods gratuits ? J'ai un gros doute...



Tactical Ops

JEU DE SHOOT

Les jeux de shoot se suivent et se ressemblent de plus en plus. Tenez, celui-ci me rappelle beaucoup un excellent mod pour Unreal Tournament qui s'appelait... euh, je viens de me renseigner, et c'est en fait bien un mod qu'on essaye de nous vendre, là.



Un peu de technique

Cette version payante de Tactical Ops n'est jamais qu'un Unreal Tournament dans lequel on aura remplacé quelques fichiers. Si votre bécane fait tourner correctement UT (500 MHz et une TNT2 suffisent généralement), alors vous n'aurez aucun problème avec ce jeu.

Les maps proposent trois types de scénarios : otages à récupérer, objectifs à défendre ou point d'extraction à atteindre.

Un mod gratuit trop cher

Le problème, c'est que des défauts qui passent très bien sur un freeware sont un peu plus lourds à digérer lorsqu'on vous facture la même chose plusieurs dizaines d'euros. Très franchement, Tactical Ops n'est pas un ratage complet, ce n'est pas un mauvais jeu, mais il est loin de mériter qu'on sorte la Carte Bleue. Techniquement tout d'abord, le moteur de Unreal Tournament sur lequel il s'appuie accuse une bonne année de retard. Parmi la trentaine de maps disponibles, certaines arrivent à être potables, d'autres sont carrément hideuses et enchaînent d'immenses pièces vides avec des couloirs affichant deux textures miteuses. On est à des kilomètres des meilleures productions actuelles. Au niveau du gameplay, Tactical Ops ne propose absolument rien de neuf par rapport à ce que l'on a déjà joué et rejoué des centaines de fois. Les combats rappellent ceux de Counter-Strike en plus rapides (les armes crachent leurs balles à une cadence délirante) et on meurt souvent sans même avoir le temps de tirer un coup. Même la présence de bots pour s'entraîner en solo sur les maps ne pourra pas justifier l'achat du jeu : leur comportement n'est pas crédible pour un sou, ils prennent toujours le même chemin et compensent leur manque d'intelligence par une précision surréaliste au tir.
En multijoueur, le jeu redevient évidemment beaucoup plus intéressant à jouer, mais autant alors télécharger la version gratuite qui n'a que quelques cartes en moins par rapport à la version commerciale...

ackboo

En Deux Mots

TRÈS RECOMMANDABLE EN TANT QUE MOD GRATOS POUR UNREAL TOURNAMENT, TACTICAL OPS DEVIENT SANS INTÉRÊT LORSQU'IL S'AGIT DE METTRE LA MAIN AU PORTEFEUILLE. SA VERSION PAYANTE N'APPORTE PAS GRAND-CHOSE DE PLUS PAR RAPPORT À LA VERSION TÉLÉCHARGEABLE LIBREMENT, ET NE SUPPORTE PAS LA COMPARAISON FACE AUX MEILLEURS JEUX DE SHOOT COMMERCIAUX DU MOMENT.

- Le moteur 3D accuse du retard
- Pas d'améliorations notables par rapport à la version gratuite

3 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



L'assaut est donné sur la montagne naine.

Je suis parcouru de petits frissons à l'idée d'avoir pu rater une caractéristique essentielle qui pourrait faire la différence entre la série des Dragon et Age of Empires. Mais ça n'a pas été le cas. Non, vraiment, on aura beau retourner le paquet dans tous les sens, s'extasier une nano-seconde devant le système novateur de recrutement des troupes, trouver le système de récompense des héros intéressant, rien n'y fait : c'est un clone chinois d'Age of Empire qui aurait loupé son entrée de deux bonnes années. Comme son prédécesseur, ce jeu est basé sur le roman chinois des trois royaumes, une sorte de gros pavé façon Lord of the Rings, mais sans hobbits. En fait, ce grand classique de la littérature a déjà rencontré les jeux vidéo (avec plus de succès, soit dit en passant) avec l'excellent Romance of the Three Kingdoms (à la grande époque de l'EGA, vieux mode graphique proposant du 640x350 en 16 couleurs).



CONFIG MINIMUM PII 350, 128 MO RAM, WINDOWS 98/XP
ÉDITEUR STRATEGY FIRST
DÉVELOPPEUR OBJECT SOFTWARE CHINE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Un peu de technique

Tout joueur normalement constitué aurait souhaité un moteur 3D. Mais il est vrai qu'en Chine, dans les provinces les plus reculées, les collections complètes de SDK direct 3D ne pullulent pas. Les graphismes restent donc quasiment inchangés depuis le premier volet. Notons aussi l'iconographie qui se distingue par son illisibilité en 1024. D'autre part, le jeu est desservi, non par son graphisme qui assure un service minimal, mais par les animations en trois étapes de ses personnages microscopiques.

Dragon Throne

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Le studio de développement a changé de nom. Pratique pour se refaire une virginité. Mais c'est pourtant lui. Lui, c'est le Chinois Paradox Studio, qui s'est transmuté en Object Software afin de nous sortir une suite du Destin du dragon, l'air de rien.

Quand « jeu asiatique » ne rime pas avec « jeu fantastique »

On mènera donc un des trois personnages de son choix à travers des campagnes et missions assez interminables, puisque toutes munies de plusieurs grosses cartes. Cette dernière caractéristique n'est pas un défaut, au contraire, puisqu'on retrouve le système de jeu à plusieurs niveaux (dans la campagne et à l'intérieur d'une ville) qui faisait le seul charme du premier jeu. Cela, additionné au fait que le fog of war reparaisse après un certain laps de temps, permet des parties riches en attaques surprises. Si le principe de jeu reste assez intéressant, on retrouve la même I.A., les mêmes problèmes de pathfinder (la pousse de bambou infranchissable), la lenteur des unités et l'interface aussi sobrement décorée que le « Palais de Pékin », resto italien du XIIIe arrondissement. Oups, j'allais oublier l'inimitable présentation du jeu narrée en chinois mandarin, heureusement sous-titrée, ce qui ne manquera pas de plaire aux orientalistes. Bref, vous me croirez si vous voudrez, mais je me suis pourtant endormi entre la prise de Li Nian Kiang et l'assaut de la rivière Wong, deux hauts lieux de l'action médiévale chinoise.

Bob Arctor





La mairie locale.

En Deux Mots

Ceux qui ont pu apprécier le Destin du Dragon auront exactement les mêmes mauvaises raisons d'aimer Dragon Throne, sa suite, si tant est que l'obsolescence totale du moteur ne les rebute pas. Reste les inconditionnels des légendes de l'Antiquité chinoise qui forment le lobby très puissant que l'on connaît. Quant aux autres, jetez plutôt un coup d'œil sur Age of Mythology dont on vous parle ce mois-ci, histoire de vraiment avoir un point de comparaison.

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

+ Un aperçu des gameplay chinois
– Un jeu qui a la dynamique d'un panda crevé

La somme de toutes les peurs

SHOOT À LA PREMIÈRE PERSONNE

TOUT PUBLIC	INTERNET 16	LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM PII 600, 1 GO D'ESPACE DISQUE DUR
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR RED STORM ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS (TESTÉ EN ANGLAIS)



Les licences. C'est la folie en ce moment. Pour sortir un jeu aujourd'hui, il y a deux possibilités : soit concevoir la suite d'un titre qui a bien marché. Soit faire le jeu tiré d'un film à succès. Ça a donné une ribambelle de daubasses : Last Action Hero, Episode One, le 5e Élément, La Planète des Singes… ou les Visiteurs. La liste excrémentielle est sans fin. Éditeurs, développeurs, tout le monde s'en foutait. C'était du tout cuit d'écouler leurs merdasses en supermarché.
Mais c'est un peu fini tout ça. Les consommateurs n'achètent plus les yeux bandés. Il a fallut commencer à s'appliquer.

Ça sortira sous Linux ?

La Somme de Toutes les Peurs n'est donc pas un mauvais jeu. Red Storm a recyclé le moteur de Ghost Recon dont le gameplay plutôt pointu a été adapté au grand public. Bien qu'il soit toujours possible de naviguer entre les différents personnages de son équipe, on a tout intérêt à n'en jouer qu'un seul et à laisser les autres en arrière pour les utiliser comme des vies supplémentaires. Les directives que l'on donne à ses coéquipiers ne se limitent plus maintenant qu'à « Suivez-moi » ou « Pas bouger ». Les missions sont des parcours de santé, pré-mâchés, ultra-linéaires.

Un peu moyen leur film. C'est un peu du Tom Clan'chie. Remarquez, ça ne l'empêchera pas de cartonner. Et c'est justement tout le sujet de ce test : les succès annoncés, les films vendus d'avance… et leurs produits dérivés.

Un peu de technique

Ne cherchez pas, c'est Ghost Recon qui tourne sous le capot. En revanche, les maps sont moins gourmandes. Un PII 600 équipé d'une GeForce2 suffira amplement.



On ne peut pas sauter. Autant dans Ghost Recon, on pouvait argumenter que ce n'est pas réaliste de voir des commandos sautiller comme des kangourous. Autant dans un jeu grand public, c'est très frustrant.

Au passage, ils ont autant à voir avec le film qu'avec « Le Père Goriot » de Balzac. C'est une succession de visites guidées de bases de terroristes : « À gauche, admirez le point de vue. Ceux qui veulent snipper, vous avez cinq minutes mais pas plus. Après on remonte dans le bus pour visiter le souk de Babel'Ourahacha. Vous allez voir, c'est un peu touristique, mais il y a encore quelques jolis endroits pour utiliser vos grenades Flash Bang. ». Sous des faux airs de jeu tactique, il ne s'agit donc que d'un jeu de shoot. Et c'est un peu là que le bât blesse : d'abord, on ne peut pas sauter, ce qui est regrettable dans un FPS grand public. Ensuite, l'option « visée semi-automatique » est activée par défaut. Et là, c'est beaucoup trop facile. Déjà qu'il n'y a pas des masses de missions, il ne reste plus grand-chose à se mettre sous la dent. Mais quand on désactive l'option, les cartes ne sont pas prévues pour, et d'une promenade rigolote on passe à un jeu trop difficile. À part ça, le produit est bien fini. Les niveaux sont très beaux. C'est un travail correct pour une commande de ce genre : Red Storm a rempli sa part du contrat. Maintenant il n'y a plus qu'à le vendre, ce qui ne devrait pas être bien compliqué. Les adaptations de films en jeu commenceraient-elles à avoir de l'avenir ?

monsieur pomme de terre





Morgan Freeman et Ben Affleck dans le feu de l'action.

En Deux Mots

« GHOST RECON POUR LES NULS ». SOUS SES ALLURES DE JEU TACTIQUE, LA SOMME DE TOUTES LES PEURS N'EST EN RÉALITÉ QU'UN JEU DE SHOOT GRAND PUBLIC. MAIS POURQUOI PAS. UNE TELLE LICENCE AURAIT PU CACHER UNE ARNAQUE. CE N'EST PAS LE CAS. RED STORM S'EST FENDU D'UN TRAVAIL DE COMMANDE BIEN EXÉCUTÉ.

- \+ Une réalisation correcte
- − On ne peut pas sauter !
- − Trop difficile sans l'option « visée semi-automatique »

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Kohan Battles of Ahriman est en réalité le second chapitre (tout en étant un stand alone) de Kohan Immortal Sovereign, autre titre sorti il y a peu et pas réellement différent de celui-ci.





TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

JOUABLE SUR PIII 800, 128 MO RAM, CARTE DIRECT 3D, WINDOWS 98/XP ÉDITEUR WANADOO INTERACTIVE DÉVELOPPEUR TIMEGATE STUDIOS ÉTATS-UNIS TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Un peu de technique

Le graphisme et les animations sont tous deux supérieurs aux productions de ce type. Un gros moins pour l'interface qui obstrue l'écran très facilement pour peu qu'on clique sur tous les boutons à droite. Chose surprenante, Kohan demande une résolution de 1024x768 pour fonctionner. Pas moins.

Kohan Battles of Ahriman

STRATEGIE TEMPS RÉEL

Kohan, c'est un peu ma bonne surprise de ce mois-ci. Portant tous les stigmates d'un RTC péruvien (nom venu d'ailleurs, jaquette CD hideuse, musique lourdingue mais sans flûtes de pan), il se révèle être un petit jeu sans prétentions, inspiré tout autant du traditionnel strat' temps réel médiéval fantastique que du jeu tour par tour de type Heroes of Might and Magic.
En raison de son exotisme, le gameplay déroute durant les toutes premières minutes d'une partie : contrairement aux autres avatars du genre, on ne construit pas de bâtiments pour produire les unités affiliées. En réalité, tout se regroupe au sein « d'un écran de ville » où on upgrade (avec de l'argent) des constructions diverses. Leur variété fait peine à voir : le marché, le temple, la bibliothèque, la caserne et j'en passe des moins originaux. Mais une fois tout cela bâti, on pourra profiter de nouvelles options dans le bled.
Le monde du jeu est parsemé de lieux à découvrir en taillant à travers la campagne plongée dans le brouillard de guerre, le fameux Fog of War. On devra ici s'approprier le plus vite possible les sources de productions (or, bois, etc.) pour profiter de façon automatique de leurs richesses.Ici pas de Péons (ndlr : voir Warcraft 3) qui se baladent en files interminables sur le terrain. Ça tombe bien : ça fait des trucs en moins à afficher. L'unique condition requise pour squatter les richesses est que celles-ci se trouvent dans les zones de contrôle de son royaume. Si ce n'est pas le cas, l'envoi d'un colon permet de construire un avant-poste dans les environs immédiats et d'étendre son influence.
Les troupes (ici on ne contrôle rien au niveau homme par homme) se rassemblent directement dans les villes. On place un premier rang en piochant parmi les différentes unités débloquées, on en choisit un deuxième, et on y ajoute un support balistique (archer, canon, dragon, mage). Si en plus on est pété de thunes, on saupoudrera le tout d'un héros qu'il aura fallu appeler auparavant. Une fois la préparation finie, on pourra envoyer le détachement à l'assaut. Pendant les combats, on découvre une jolie palette d'options notamment au niveau des formations. Outre les bonus apportés par les héros, le moral joue énormément : souvent nos troupes se mettent à fuir dans une direction inconnue et à leur risque et péril. C'est la déroute quoi. En skirmish (escarmouche), tout le principe du jeu tourne autour des zones de contrôle bien plus que dans tout autre RTS obligeant les joueurs timorés à sortir de leur tanière. C'est plutôt bien vu.

Bob Arctor



Le jeu dispose d'un éditeur de cartes très correct.

En Deux Mots

UN BON PETIT JEU, ASSEZ SURPRENANT. LE TYPE DE PRODUIT MÊME QUE L'ON AIMERAIT TROUVER À 10 EUROS DANS LE PRÉSENTOIR D'UNE SUPÉRETTE. L'ASPECT GESTION APPUYÉ PERMET DES ACTIONS ASSEZ ORIGINALES POUR UN JEU AUSSI MODESTE. QUOIQU'IL EN SOIT, VOICI UN TITRE QUI MANQUE DE POULETS.

+ Un gameplay original
– L'interface de relou
– Batailles trop confuses

TECHNIQUE	5
ARTISTIQUE	4
INTÉRÊT	5



King of the Road

SIMULATEUR DE ROUTIER

Les années passent, on se blase, on s'endurcit, mais c'est toujours la même incrédulité, toujours le même étonnement lorsqu'on découvre un jeu aussi raté que celui dont je vais vous parler. N'y a-t-il pas eu de bonnes âmes pour dire aux développeurs que leur titre n'allait amuser personne ? Le monde du jeu vidéo est décidément bien mystérieux.

PUBLIC AVERTI — LOCAL 4 — IP/IPX

CONFIG MINI PII 350, 64 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR JOWOOD DÉVELOPPEUR SOFTLAB-NSK
TEXTE ET VOIX VO

Je voudrais tout d'abord m'adresser à mes amis les routiers. Je le sais, vous faites un métier éprouvant. Chaque jour, c'est le même supplice, pour un salaire de misère vous devez vous traîner péniblement à 90 km/h sur la voie de droite en écoutant les Grosses Têtes. Parfois, vous vous arrêtez casser une petite graine dans un relais routiers miteux où des serveuses sentant la sueur jettent sur votre table un hachis Parmentier mal décongelé. Et le soir, loin du foyer, vous devez vous contenter de rencontres furtives et payantes sur les aires d'autoroute pour satisfaire votre légitime besoin de tendresse et d'affection. Oui, mes courageux amis routiers, vous faites un métier difficile, pour tout dire, un vrai métier de merde (ndlr : tu sais que mon père est routier ?). Eh bien figurez-vous que des tordus ont décidé de simuler tout ça sur ordinateur.

Roi de la route, peut-être, prince des pigeons, sûrement

King of the Road nous met dans la peau d'un chauffeur officiant dans une région imaginaire, comprenant un réseau routier, des stations-service, des parkings... Le jeu consiste à livrer les chargements qu'on se voit confier afin de gagner du pognon et de pouvoir par la suite acheter de nouveaux camions ou même embaucher d'autres chauffeurs. En pratique, cela donne ceci : on choisit un chargement parmi ceux qui sont proposés, on jette un œil à la destination sur la carte, le chronomètre s'enclenche (il y a évidemment un temps limite pour chaque boulot) et ensuite… Et ensuite, on se fait chier pendant trente minutes montre en main à conduire un veau dans des décors affreux et répétitifs. Extraordinaire. La première heure de jeu, je me suis dit que j'avais raté quelque chose, que ce titre ne pouvait pas se résumer qu'à ça... Si encore le pilotage du camion était intéressant, mais même pas, le moteur physique est pitoyable, les collisions sont ridicules, le trafic routier est inexistant (les chanceux croiseront une voiture toutes les trente secondes…). Alors il y a bien de temps en temps la police qui nous prend en chasse lorsqu'on transporte un chargement douteux (on peut se retrouver avec de la coke dans la remorque), ou un camionneur rival qui tente de nous envoyer dans le fossé. Mais 95 % du temps, on bouffe du kilomètre comme un idiot. Pathétique. À la limite, vous pouvez l'offrir à vos enfants pour leur dire que s'ils ne bossent pas bien à l'école, ils finiront comme dans ce jeu vidéo.

ackboo

Un peu de technique

Bien que les décors soient d'une pauvreté affligeante, le jeu réussit quand même à faire ramer une machine à 800 MHz et une GeForce2 en 1024x768. Est-il besoin d'en dire plus ? Quant à la musique, il faut aimer la guitare électrique de supermarché, sinon on devient fou au bout du dixième kilomètre.



Si vous aimez regarder des rangées d'arbres en 2D défiler au bord des routes pendant des plombes, alors ce jeu est pour vous.

En Deux Mots

PARI RÉUSSI POUR LES DÉVELOPPEURS. ILS ONT VOULU SIMULER LA VIE D'UN ROUTIER, ILS Y SONT PARVENUS : C'EST AUSSI CHIANT QUE DANS LA RÉALITÉ. ON BÂILLE D'ENNUI EN VOYANT DÉFILER CES KILOMÈTRES DE ROUTE SANS INTÉRÊT, ET CE N'EST PAS LES RADARS DE LA POLICE OU LES BATAILLES AVEC LES ROUTIERS RIVAUX QUI VIENDRONT SORTIR LE JOUEUR DE SA TORPEUR.

- + Les camions sont assez bien modélisés
- + Le concept aurait pu être intéressant…
- − …mais c'est définitivement trop mal réalisé…
- − …et le gameplay est à mourir d'ennui

3	TECHNIQUE
4	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT

Hawaii, c'est un nom qui fait planer l'Américain moyen tout autant que notre Polynésie. Dans l'imaginaire collectif yankee, le cinquantième État américain fait apparaître des images d'orchidées sauvages, de volcans en activité, mais aussi de fourbes nippons attaquant la flotte américaine à trente contre un. Mais cette île, c'est aussi, pour rentrer dans un domaine un peu plus sérieux, les terrains de golf, le feuilleton Hawaii police d'État, et les plages avec toutes ces filles aux gros nichons. Le DC-10 est un avion amusant, fun diraient même certains. Je me souviens quand j'avais 5-6 ans, j'entendais chaque mois aux infos qu'un de ces appareils avait été détruit dans un crash avec ses passagers. C'est qu'il a plus d'un tour dans son sac le bougre : un réacteur qui se décroche de l'aile, une porte de soute mal verrouillée qui provoque une décompression explosive à 20 000 pieds. Bon, bien sûr, ça, c'était il y a longtemps hein ?



Survoler Hawaï, ses volcans et orchidées... mon grand rêve.



TOUT PUBLIC · INTERNET 32 · LOCAL IP/IPX 32

CONFIG MINIMUM PIII 800, 128 MO RAM, CARTE DIRECT 3D, WINDOWS 98/XP ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR FLIGHTSOFT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

L'add-on pour FS de ce mois-ci nous emmène dans le Nord Pacifique, bien loin de Zurich, d'Oslo, de Hambourg ou de toutes ces destinations grisâtres qui nous font tant rêver, nous Européens.

Fly To Hawaii

ADD-ON FS2002

Un peu de technique

Une bonne réalisation techniquement parlant, surtout du côté sonore. Les graphismes du cockpit sont par contre insuffisants en regard de la production actuelle.

Maintenant, ils ont dû revisser tout ça pour que ça soit plus fiable. On dira ce qu'on voudra mais les tri-réacteurs d'un autre âge, ça a quand même son charme, surtout lorsqu'on vient de passer l'année à voler virtuellement sur un 747-400 dernier cri. On doit alors troquer son système de navigation digital contre une centrale à inertie grand cru 1979. Fly to Hawaii nous offre quelques-uns des appareils de Douglas, bien modélisés et déclinés en différentes livrées dont celles d'AOM (maintenant Air Lib). À l'intérieur, c'est vétuste et ça date même du côté de la réalisation : un « tableau de bord photoréaliste » (entendre par là « photographié au Polaroid »), des panneaux qui s'affichent en superposition pour un effet général assez laid. On est bien loin des packs de Phoenix Simulations. Côté vols et aventures, la table est bien mise : on trouve des dizaines de scénarios dûment agrémentés de sons (des phrases entières enregistrées par de vrais personnes vivantes) ainsi qu'un copilote qui nous offre une aide précieuse. Les situations présentes dans le pack comprennent non seulement la zone d'Hawaii mais aussi bien d'autres destinations. Pour ceux qui aiment les choses bien longues (et il y en a, je le sais), Fly to Hawaii propose un vol Honolulu/Los Angeles.

Bob Arctor

Que savons nous sur Hawaii ?

Hawaii se compose de cinq grosses îles et de trois autres plus petites.

Les premiers Polynésiens sont arrivés sur l'archipel en l'an 700.

« Pagaie » se dit en hawaiien : « Ti keti naka ».

Depuis 1980 la culture maraîchère a décru de 71 %.

Britney est venue sept fois dans l'archipel mais seulement trois fois pour une tournée. Elle avoue que la région ne lui a « pas laissé un bon souvenir ».

Dans le feuilleton « Magnum », Higgins se révèle, dans l'épisode final, être en réalité l'écrivain et mécène Robin Masters.



La température au sol est de 120 degrés. J'espère pour vous que ce sont des degrés Fahrenheit.

En Deux Mots

UNE EXTENSION SYMPA SANS PLUS. MALGRÉ D'EXCELLENTS SCÉNARIOS ET AVENTURES, ON REGRETTE CRUELLEMENT LES COCKPITS SUPERBES DES DERNIERS ADD-ONS COMMERCIAUX SORTIS POUR LE JEU. MAIS BON, SI LA PERFECTION ÉTAIT DE CE MONDE, ÇA SE SAURAIT...

+ De très nombreuses aventures
- Peu d'ajouts au niveau des scènes
- Cockpit du DC-10 hideux

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Nouveautés - Actualités
Boutique en ligne - Tests...
www.scoregames.com
36-15 SCOREGAMES*
08 92 685 686*
*0,34€/mn

Nous rachetons CASH* tous vos JEUX VIDEO
*Voir modalités en magasin

Liste des Magasins

Paris

- ST LAZARE (9ème) — 6 rue d'Amsterdam — ✆ 01 53 320 320
- JUSSIEU (5ème) — 46 rue des Fossés Saint Bernard — ✆ 01 43 29 59 59
- ST MICHEL (6ème) — 56 boulevard St Michel — ✆ 01 43 25 85 55
- VAUGIRARD (15ème) — 365 rue de Vaugirard — ✆ 01 53 688 688
- VICTOR HUGO (16ème) — 137 avenue Victor Hugo — ✆ 01 44 05 00 55

Région Parisienne

- (77) CARRE SENART — C. Ccial Carré Senart - Lieusant — ✆ 01 60 60 67 67
- (77) CHELLES — C. Ccial Chelles 2 - N34 — ✆ 01 64 26 70 10
- (78) ORGEVAL — C. Ccial Art de Vivre Niv.1 — ✆ 01 39 08 11 60
- (78) PLAISIR — C. Ccial Plaisir Sablons — ✆ 01 30 55 24 28
- (78) VERSAILLES — 16 rue de la Paroisse — ✆ 01 39 50 51 51
- (78) VELIZY — 37, avenue de l'Europe — ✆ 01 30 700 500
- (91) CORBEIL-VILLABE — C. Commercial Villabe A6 — ✆ 01 60 86 28 28
- (92) ANTONY — 25 av. de la Division Leclerc - N20 — ✆ 01 46 665 666
- (92) BOULOGNE — 60 av. du Général Leclerc - N10 — ✆ 01 41 31 08 08
- (92) LA DEFENSE — C.Ccial Les Quatres Temps, Rue des Arcades Est - Niv. 2 — ✆ 01 47 73 00 13
- (93) AULNAY SOUS BOIS — C. Ccial Parinor - Niv. 1 — Tél : 01 48 67 39 39
- (93) MONTREUIL — C. Ccial La Grande Porte — ✆ 01 48 97 05 54
- (93) PANTIN — 63 avenue Jean Lolive - N. 3 — ✆ 01 48 441 321
- (93) ST DENIS — C. Ccial St Denis Basilique, 6 passage des Arbaletriers — ✆ 01 42 43 01 01
- (93) DRANCY — C. Ccial DRANCY AVENIR, 220, rue de Stalingrad - N.186 — ✆ 01 43 11 37 36
- (94) CHENNEVIERES — C. Ccial PINCE-VENT N. 4 — ✆ 01 45 939 939
- (94) CRETEIL VILLAGE — 5 rue du Général Leclerc — ✆ 01 49 81 93 93
- (94) CRETEIL SOLEIL — C. Ccial Creteil Soleil Niv. 1 — ✆ 01 49 56 06 06
- (94) KREMLIN BÎCETRE — 30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7 — ✆ 01 43 901 901
- (94) FONTENAY SOUS BOIS — C. Ccial Val de Fontenay — ✆ 01 48 76 6000
- (95) ARGENTEUIL — C. Ccial Coté Seine — Ouverture Octobre 2002
- (95) CERGY — C. Ccial Cergy 3 Fontaines — ✆ 01 34 24 98 98
- (95) GONESSE — C. Ccial Usine Center - Zac Parinord 2 — Ouverture Octobre 2002
- (95) L'ISLE ADAM — C. Ccial Grand Val — 01 34 69 17 96
- (95) SANNOIS — C. Ccial Carrefour — ✆ 01 30 25 04 03
- (95) ST BRICE — C. Ccial Carrefour — ✆ 01 39 33 46 46

Province

- (13) MARSEILLE — C. Ccial Grand Littoral — ✆ 04 91 09 80 20
- (14) HEROUVILLE ST CLAIR — C. Ccial St-Clair — ✆ 02 31 951 952
- (21) DIJON — C. Ccial Geant Chenove — Ouverture Octobre 2002
- (26) VALENCE — C. Ccial Valence 2 — ✆ 04 75 86 04 04
- (27) EVREUX — 18 rue de la Harpe — Ouverture Octobre 2002
- (31) TOULOUSE — 14 rue Temponières — ✆ 05 61 216 216
- (35) RENNES — 20, rue du Marechal Joffre — ✆ 02 99 78 25 25
- (51) REIMS — 44, rue de Talleyrand — ✆ 03 26 91 04 04
- (59) LILLE — 52 Rue Esquermoise — ✆ 03 20 519 559
- (59) DOUAI - FLERS — C. Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43 — ✆ 03 27 98 05 05
- (60) COMPIEGNE — 37, 39 cours Guynemer — ✆ 03 44 20 52 52
- (69) LYON — 5, rue Victor Hugo — ✆ 04 72 409 405
- (69) ST GENIS LAVAL — C. Ccial ST Genis 2 — ✆ 04 72 67 90 90
- (72) LE MANS — 44, 48 av. du Général De Gaule — ✆ 02 43 23 4004
- (73) ALBERTVILLE — C.Ccial Géant Casino - Z.A. du Chiriac — ✆ 04 79 31 20 30
- (80) AMIENS Console — 19 rue des Jacobins — ✆ 03 22 97 88 88
- (80) AMIENS PC — 1, rue Lamarck — ✆ 03 22 80 06 06
- (84) AVIGNON — C.Ccial CAP SUD - Route de Marseille — ✆ 04 90 87 00 77
- (86) POITIERS — 12 rue Gaston Hulin — ✆ 05 49 50 58 58
- (87) LIMOGES — C.Ccial ST Martial - Avenue Garibaldi — ✆ 05 55 12 63 63

✪ Salle de jeu en réseau
● Ouvert le Dimanche

RCS Nanterre B 385 215 603 - Visuels non contractuels - Prix sous réserve d'erreur typographique. -









Jusqu'au 15 septembre 2002

prix rentrée -50%

Sur une sélection d'articles signalée en magasin

SCOREGAMES MULTIMEDIA

Le Seigneur des Anneaux
La communauté de l'anneau

2 Paquets de cartes OFFERTS*
pour l'achat de ce DVD

*Dans la limite des stocks disponibles

14 Nouveaux Magasins !

(77) Carré Senart, (78) Plaisir, (93) Montreuil, (94) Creteil Soleil, (95) Argenteuil, Gonesse, St Brice, L'Isle Adam, (21) Dijon, (26) Valence, (27) Evreux, (69) St Genis Laval, (84) Avignon, (87) Limoges...



Commande supérieure à 50€ frais de port GRATUITS

Vente par correspondance

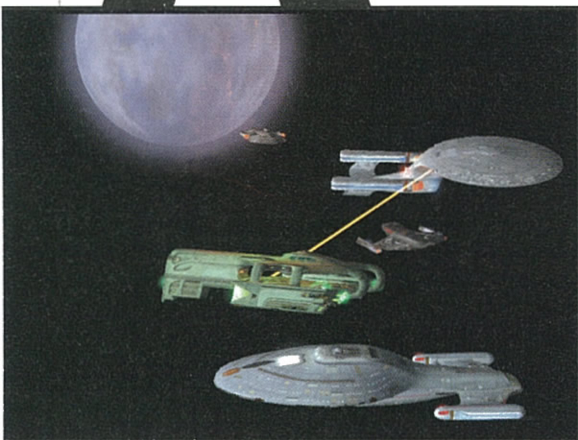
Les prix affichés sont valables uniquement en VPC. Dans la limite des stocks disponibles

Vous pouvez commander
Par téléphone 01 46 735 720
Par fax 01 46 735 721
Par minitel 36-15 SCOREGAMES*
Par internet SCOREGAMES.COM
*0,34€/mn

Activate 2002

Bon les gars, je ne voudrais pas vous paniquer, mais on est en train de se faire bouffer par les consoles. Chez Activision par exemple, qui nous a présenté sa gamme de produits en développement, le PC fait figure de nabot face à la PlayStation 2 et à la Xbox : seuls quatre malheureux jeux à se mettre sous la dent, comparés à des dizaines de titres en préparation pour les consoles de Sony et de Microsoft... Enfin bon, s'il n'y a pas la quantité, la qualité semble, elle, être est au rendez-vous.

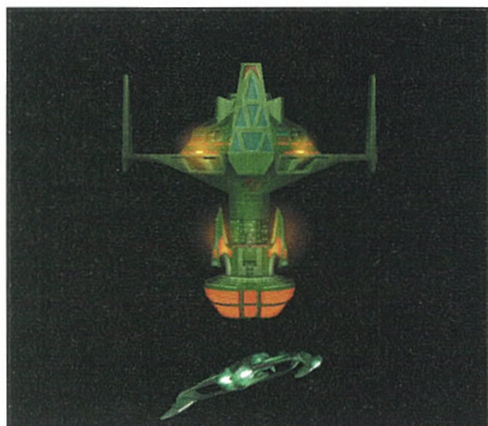
par ackboo



Star Trek : STARFLEET Command III

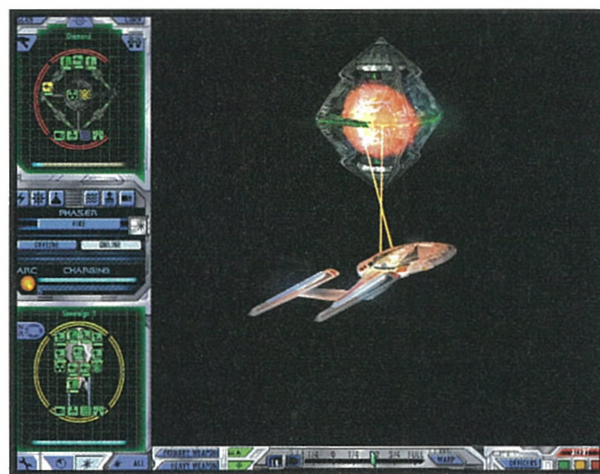
Genre : Combats spatiaux tactiques **Développeur :** Taldren Inc. **Sortie prévue :** Novembre 2002

On ne peut pas dire que le genre du combat spatial tactique ait convaincu les foules, mais Activision ne désespère pas. Armé de sa belle licence Star Trek, l'éditeur américain devrait nous resservir une troisième louchée de Starfleet Command, au cas où vous n'auriez pas acheté les deux épisodes précédents. Au menu de ce jeu, on nous proposera trois nouvelles campagnes nous mettant successivement dans la peau des Klingons, des Romuliens et de la Fédération. Parmi les vaisseaux de combat à notre disposition, on retrouvera quelques-uns des « Battleships » les plus célèbres de la série Star Trek : The Next Generation. En vrac, on pourra commander le Cube des Borgs, le Warbird romuliens, les bâtiments de classe Sovereign et les Neghvars klingons, pour ne citer que quelques exemples et tenter de vous faire croire que je connais tout l'univers Star Trek sur le bout des doigts.



Moins de micro-management, plus de customisation

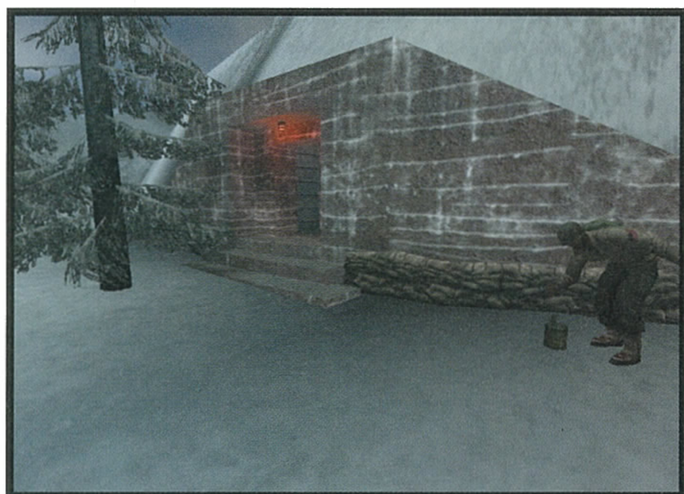
Au rayon des nouveautés, Taldren annonce d'abord que l'interface a été remaniée pour éviter que les joueurs ne se perdent dans les systèmes, les sous-systèmes et même les sous-sous-systèmes (si si, il y en avait). Starfleet Command III devrait donc demander moins de micro-management, beaucoup de choses se feront désormais de manière automatique, ce qui permettra aux joueurs de se focaliser plus facilement sur les combats. Les vaisseaux, quant à eux, si leur maniement ne devrait pas franchement évoluer par rapport à l'épisode précédent, pourront être entièrement customisables. Avec les victoires, il sera donc possible de changer l'armement, le blindage, les moteurs et d'autres parties du bâtiment afin qu'il soit parfaitement adapté à un style de combat particulier. Les caractéristiques du commandant qu'on incarne pourront elles aussi évoluer au fur et à mesure de la campagne, ce sera le côté un peu RPG du jeu (j'ai bien dit « un peu » RPG, hein). On gagnera des points de compétence qui permettront par exemple de tirer plus de puissance d'un vaisseau ou d'avoir accès à de nouveaux types d'attaques. Même topo pour les sous-fifres, il y aura un système de recrutement qui permettra de virer certains officiers pour les remplacer par des gars plus efficaces. Enfin, terminons sur le multijoueur, on nous annonce des combats spatiaux en Free-For-All, par équipe, ainsi qu'un mode Dynaverse dans lequel les batailles se dérouleront dans un univers persistant.



Fou you you, un add-on pour Wolfenstein, quelle excellente surprise ! Ce qui était sûrement l'un des meilleurs titres réseau de l'année dernière va s'enrichir d'un tas de trucs, aussi bien en solo qu'au niveau des parties multijoueurs. Pour le jeu solo tout d'abord, Enemy Territory comprendra une toute nouvelle campagne scénarisée, développée par Mad Doc, qui devrait s'étaler sur une vingtaine de niveaux dont certains se dérouleront en Égypte. Je ne vais pas vous mentir, nous n'en avons pas vu grand-chose, mais il paraît raisonnable de penser qu'il y aura plein de nazis à flinguer. Évidemment, de nouvelles armes seront disponibles, parmi lesquelles un lance-grenades, et il sera enfin possible de ramper. En plus de la campagne, des bots seront prévus pour accompagner le joueur solitaire sur les cartes réseaux, et leur I.A. semble tout à fait correcte. Pour vous donner une idée, ils se mettront même à se tirer dessus comme des dingues lors des phases de « Warm-up », exactement comme ça se passe entre humains... Mais vous vous en doutez bien, les principales améliorations concerneront le mode réseau, qu'Activision a confié à l'équipe du mod Q3 Fortress, Splash Damage.



RETURN to Castle Wolfenstein : Enemy Territory





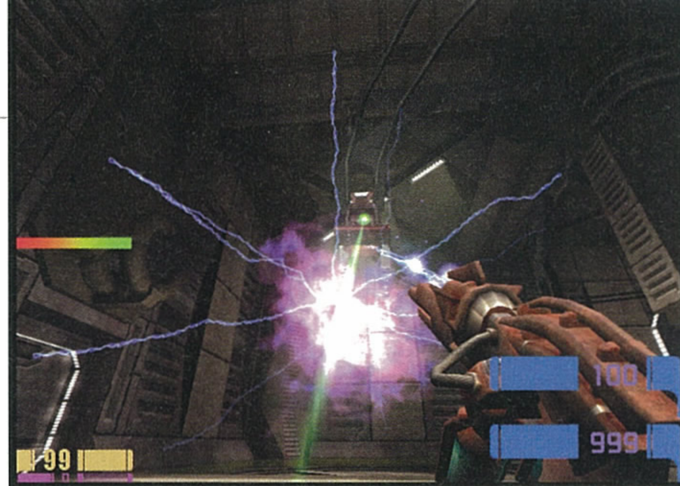
L'espion, votre nouvel ami

Premier changement, une nouvelle classe de persos sera disponible, le Covert Ops. Pas besoin d'avoir fait quinze ans d'anglais pour deviner que ce sera une sorte d'espion. En Covert Ops, la grosse farce consistera à endosser l'uniforme d'un ennemi abattu pour s'infiltrer dans sa base et renseigner ses petits camarades sur l'organisation de l'adversaire. Une bonne classe pour fourbe quoi. L'ingénieur, une classe déjà présente dans le jeu original, était, selon les développeurs, sous-utilisé par les joueurs. Ils vont donc l'améliorer en lui donnant accès à de meilleures armes et en lui permettant de construire des tours de garde, des ponts et des « Spawn Point » avancés. L'ingénieur sera aussi capable de poser des champs de mines sur les endroits les plus fréquentés, ou bien de désactiver ceux qui ont été créés par ses collègues de l'équipe d'en face.

Seconde amélioration à signaler, l'apparition d'une « Command Map » qu'on pourra afficher en multijoueur pour connaître la position des coéquipiers et des objectifs. Le plan du niveau sera présenté sous forme de croquis, et on y verra les icones des joueurs alliés se balader en temps réel, ce qui devrait être pratique pour mettre au point des attaques élaborées. Enfin, sachez qu'il devrait y avoir des véhicules à conduire lors des parties en multi, même si les développeurs préfèrent ne pas trop communiquer là-dessus pour l'instant. Quand on leur demande des détails, ils rougissent, ils bredouillent, certains font même semblant d'avoir très envie de faire pipi, enfin bon, on sent bien qu'ils ne veulent rien nous montrer. Apparemment, on pourra par exemple prendre le contrôle d'une jeep, avec un gars au volant et un autre derrière la mitrailleuse montée, un peu comme dans Halo... Ça pourra être très sympa. Voilà, vous en savez autant que nous sur cet add-on, plus qu'à attendre une version jouable.

Genre : Add-on pour Wolfenstein **Développeur :** Mad Doc/Splash Damage **Sortie prévue :** Novembre 2002

Star Trek : Elite Force II



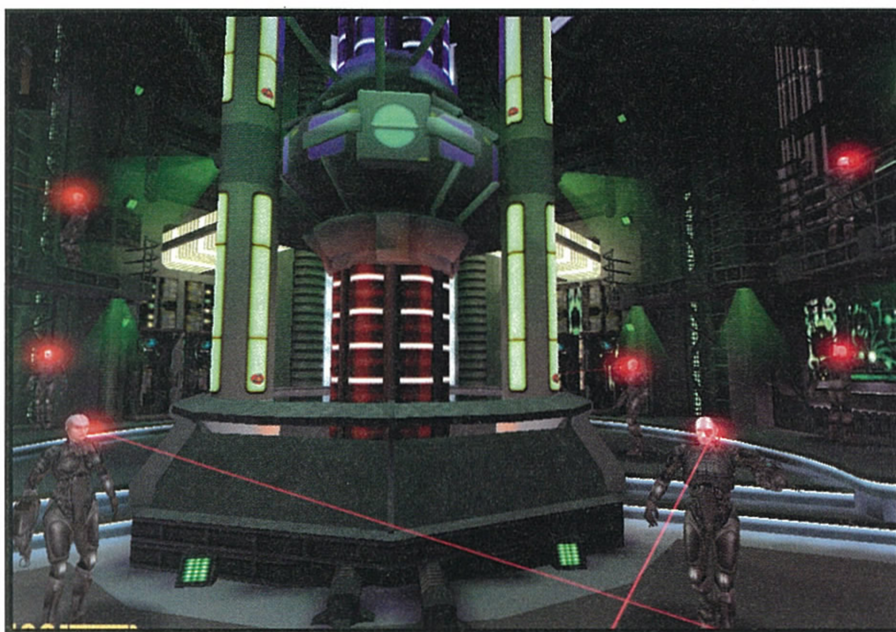
Je ne vais pas vous dire tout le mal que je pense des fans de Star Trek, ces gens qui se taillent les oreilles en pointe pour faire croire à leur voisin qu'ils viennent de Vulcain (ndfdst* : on t'emmerde). Je vais plutôt vous dire tout le bien que je pensais de l'excellent Elite Force premier du nom. Ce jeu de shoot a été le premier à me faire comprendre que Star Trek ne rimait pas forcément avec « chiant comme la mort », et pour cela, je lui en serai éternellement reconnaissant. Son gros défaut, néanmoins, était une durée de vie assez courte, genre une douzaine d'heures de jeu pour les acharnés de la souris. Alors bonne nouvelle, le second épisode devrait arriver dans quelques mois, et il sera, nous a-t-on dit, 1,5 fois plus long que le premier. On aurait préféré qu'il soit trois ou quatre fois plus vaste, façon Jedi Knight II ou No One Lives Forever, mais bon, il faudra se contenter de ce petit progrès. Notez que c'est Ritual Entertainment qui se charge de produire cette suite (ce sont les créateurs de FAKK2), les développeurs originaux de Raven Software étant pour l'instant occupés sur un jeu dont on devrait entendre pas mal parler en 2004, un certain Quake 4.



Alex, arrière-petit-fils de Marilyn

Dans Elite Force II, on incarnera toujours Alex Munro, cette fois-ci membre de l'USS Enterprise, qui devra régler à coup de fusil à protons quelques légers différends l'opposant aux Borgs, aux Klingons, aux Romuliens et à tout le reste de la clique qui apparaît dans Star Trek : The Next Generation. Qu'aurons-nous de neuf à nous mettre sous la dent question gameplay ? Bah j'ai envie de dire pas grand-chose, tant ce second Elite Force semble calqué sur son prédécesseur. Ce n'est pas vraiment un défaut puisque le premier épisode était déjà parfaitement étudié, offrant un excellent compromis entre les phases d'action et l'exploration. Alors ce sera toujours un bon vieux shoot des familles avec des niveaux à traverser, des clés à trouver, des réacteurs spationeutroniques à réparer, enfin vous connaissez l'histoire quoi. Nous aurons cependant droit, d'après les développeurs, à des missions un poil moins linéaires qu'avant ainsi qu'une flopée de nouvelles armes. Les combats se dérouleront à bord de vaisseaux spatiaux bien sûr, mais aussi à la surface des planètes, dans des marais, sur des volcans, et même en condition « Zero G » où tout le monde flottera en apesanteur. C'est toujours le moteur 3D de Quake 3 qui sera utilisé, avec quelques petites bidouilles en plus par rapport au premier épisode : meilleurs effets lumineux, personnages plus détaillés, niveaux de plus grande taille... Ah oui, j'allais oublier de vous parler du multijoueur : pas de changements à prévoir, il y aura toujours les trois classiques modes de jeu en réseau à savoir Holomatch, Holomatch par équipe et le Capture The Flag. Bref, cet Elite Force II s'annonce comme la suite sage et soignée d'un jeu qui était déjà excellent.

**note des fans de Star Trek*





Genre : Shoot à la première personne **Développeur : Ritual Entertainment** **Sortie prévue : Février 2003**

Doom III

Genre : Shoot gore **Développeur :** Id Software **Sortie prévue :** 2003







D'abord les amis, une petite anecdote. La présentation de Doom III se déroulait dans un salon de l'hôtel où nous étions hébergés, et je m'y suis pointé avec pas mal d'avance. La salle était ouverte, la première fournée de journalistes ayant assisté à la démonstration venait de sortir. Les gens d'Activision et de Id Software sont partis se réinjecter une dose de caféine ou de nicotine, je me suis donc retrouvé seul dans la salle, à quelques mètres d'un PC qui faisait tourner Doom III. Le jeu était lancé, la souris et le clavier étaient à portée de main, et je savais qu'aucun journaliste sur la planète n'avait jamais joué à ce jeu... Alors je me lève du fauteuil, je jette un coup d'œil par la porte, personne, pas un chat à moins de 20 m de la salle, je m'approche façon ninja du PC et au moment où j'allais m'asseoir et empoigner la souris, y a une grosse dame qui surgit de nulle part dans l'entrebâillement de la porte et qui me dit en gros : « waweuwolowowlearararerawow ? ». C'était une Irlandaise s'exprimant dans le patois local. Alors je lui réponds au hasard : « Euhh... Yes ! », et elle me tend une assiette avec un muffin dessus. Je retourne donc à ma place manger le gâteau, après avoir échoué à quelques centimètres du but. Voilà donc comment une Irlandaise inconnue et un muffin aux myrtilles m'auront ôté la gloire suprême d'avoir été le premier journaliste au monde à jouer à Doom III.

Mais c'était bien quand même

La présentation qu'on nous a faite de Doom III était grosso modo la même que celle de l'E3, que nous vous avons détaillée il y a peu. Pas la peine donc de vous répéter à quel point c'est beau, à quel point ça atomise tout ce qui existe en ce moment, je suis sûr que le message est bien passé. On nous a confirmé que ce sera avant tout un jeu solo avec une campagne très scénarisée et que la partie multijoueur sera minimaliste (il n'y aura sûrement que du deathmatch basique). Pour l'Activate néanmoins, nous avons eu droit à une démonstration plus complète du moteur physique qui sera intégré au jeu, et là encore ils ont trouvé le moyen de nous impressionner. La gestion réaliste de la physique devrait être une des grosses avancées techniques de la prochaine génération de jeu (ce sera notamment le cas avec Deus Ex 2), et Id Software semble avoir déjà bien avancé dans ce domaine. Un exemple frappant : le coup du streumon qu'on bute dans un escalier. Dans nombre de jeux actuels, c'est l'horreur car le cadavre reste suspendu à un bout de marche, en apesanteur. Avec Doom III en revanche, ce sera un peu l'extase : le modèle 3D s'effondrera de manière réaliste en épousant le relief et dévalera les escaliers en roulant sur lui-même avec des mouvements parfaitement réalistes des membres, des mains, du cou. Lorsqu'on voit ça pour la première fois, on a l'impression d'une scène scriptée, alors que c'est bien du temps réel, comme nous l'a montré l'un des programmeurs en continuant à tirer sur le cadavre pour le mettre dans une position rigolote...
Malgré cette réalisation qui s'annonce vraiment somptueuse, on pourra toujours se demander si Doom III ne va pas être un peu chiant à jouer, s'il ne faudra pas les machines du Pentagone pour le faire tourner et surtout, s'il sortira avant 2012.
Sur le jeu en lui-même, impossible pour l'instant de dire quoi que ce soit, il faudrait au minimum se taper quelques niveaux. Ça a l'air très Doom dans l'esprit, très gore (voire carrément effrayant ou gerbant sur certaines scènes), et bien évidemment bourrin, mais c'est un peu la marque de fabrique de Id Software. En ce qui concerne les exigences matérielles, nous pouvons vous affirmer que le jeu tourne à 30-40 images par seconde sur un P4 2GHz et une GeForce4, en qualité graphique moyenne (oui, personne n'a encore vu le jeu en qualité maximale...). Pour la date de sortie, nous savons que le moteur 3D est terminé à 95 % – il ne reste que quelques optimisations à faire – ce qui laisse espérer quelque chose pour 2003.

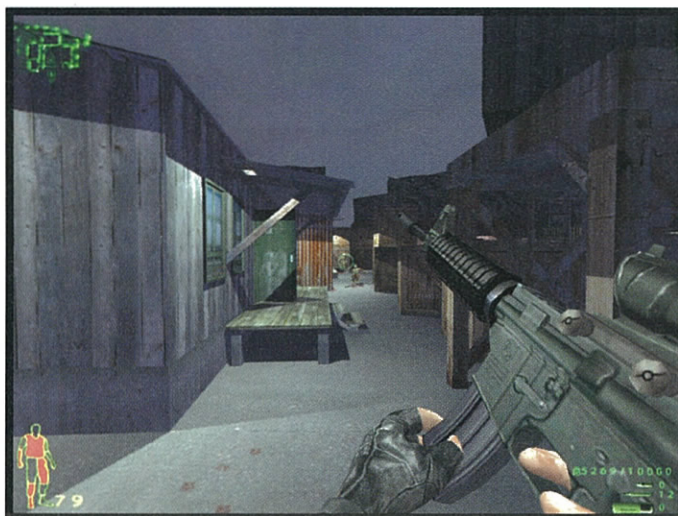


New World Order

La réputation des Scandinaves en matière de jeux vidéo n'est plus à faire. Ground Control, Anarchy Online, Max Payne, Supreme Snowboarding, Project IGI, tous ces excellents titres viennent du grand nord européen. Avec New World Order, les développeurs suédois de Termite Games devraient ajouter un nouveau titre à cette liste prestigieuse.

par ackboo

Nous vous avions déjà parlé de ce titre le mois dernier à l'occasion de la sortie du Multiplayer Test. Malheureusement, la version disponible sur le Net était une vraie catastrophe, buggée jusqu'au fin fond de ses DLL. Durant ces vacances, nous avons néanmoins eu l'occasion de jouer quelques parties en LAN sur une version correcte du jeu (c'est-à-dire qu'elle ne plantait « pas trop souvent »), et cela a confirmé nos premières impressions : New World Order a le potentiel pour faire un carton, particulièrement chez les fans de jeu en réseau.





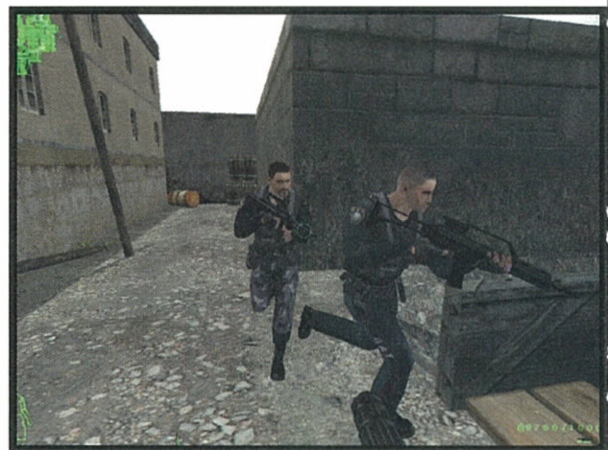
800 grammes de grenades siouplé

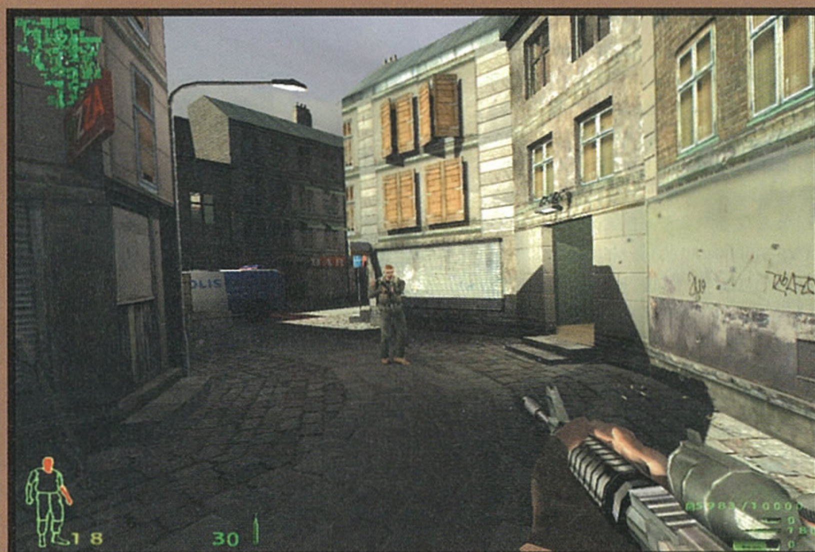
Je sais que les développeurs vont être un peu dégoûtés qu'on écrive ça, ils vont sûrement proférer quelques jurons suédois bien sentis (« Gros bâtard du fjord » ou « Ta reum tourne des films dans la cale du drakkar » sont les plus populaires), mais il faut bien le dire : au premier coup d'œil, le jeu sent le clone de Counter-Strike à plein nez. Les combats se dérouleront par équipe, flics contre terroristes, l'arsenal reprendra les meilleurs flingues du mod Half-Life (G36, Steyr Aug, MP5, Ingram, Desert Eagle...), le feeling des contrôles sera à peu près le même, la configuration des maps aussi... La gestion des dommages sera très classique, avec une localisation des dégâts permettant les headshots expéditifs. En revanche, les développeurs ont amélioré le système d'achat d'équipement. Il ne sera plus nécessaire d'économiser de l'argent round après round pour s'acheter les meilleures armes car tous les flingues seront gratuits, il faudra juste faire attention à ne pas dépasser le poids de charge autorisé. On pourra emporter 10 kilos maximum dans les poches, par exemple un Glock 17 (600 grammes), un mini-Uzi (2 800g), une kalashnikov (4 300g), deux grenades (800g) et quatre chargeurs (700g). Ce sera un peu comme chez l'épicier.





Là où New World Order devrait en revanche être un véritable progrès par rapport à CS, c'est bien évidemment au niveau technique. Ces Suédois ont développé une nouvelle technologie d'affichage baptisé DVA qui permettra d'afficher encore plus de polygones sans trop plomber la carte graphique. Ils ont aussi un système de gestion de la lumière qui créera des contrastes très marqués entre les zones d'ombre et les zones éclairées ; ça ne se voit pas très bien sur les photos d'écran mais je vous garantis que c'est du plus bel effet sur certaines maps. La qualité des textures quant à elle est proprement bluffante, celles que nous avons pu voir sur le niveau « Sweden » (un petit village suédois avec ruelles et cafés) sont simplement splendides, ce devrait être un vrai bonheur pour la rétine. ■ □ □





Quelques questions à Jokke Forsyd De Termite GAMES

Joystick 140 : Tout d'abord, parle-nous un peu de Termite Games… Qui êtes-vous ? Combien de développeurs bossent dans cette équipe ? D'où viennent-ils ? Quand avez-vous décidé de travailler ensemble ?
Actuellement, nous sommes une dizaine de personnes à travailler sur New World Order. Nous venons tous de Suède à part nos designers qui viennent des États-Unis. Tout a commencé il y a une dizaine d'années lorsque deux de nos membres se sont demandés s'il n'y avait pas moyen de faire quelque chose de neuf dans le monde du jeu vidéo. Ils se sont alors mis au boulot pour voir ce qui pouvait être fait.

Qu'est-il arrivé à votre premier projet, Decay (ndr : un jeu de shoot abandonné il y a presque deux ans et qui avait pourtant l'air fantastique) ? Pourquoi avez-vous soudainement arrêté de bosser dessus ?
Decay était un énorme projet et nous nous sommes rendus compte qu'il aurait nécessité plus de temps et de travail que nous pouvions en fournir. Pour un premier projet, c'était beaucoup trop ambitieux, nous avons donc décidé de le mettre de côté. Et nous nous sommes concentrés sur une autre de nos idées, New World Order.

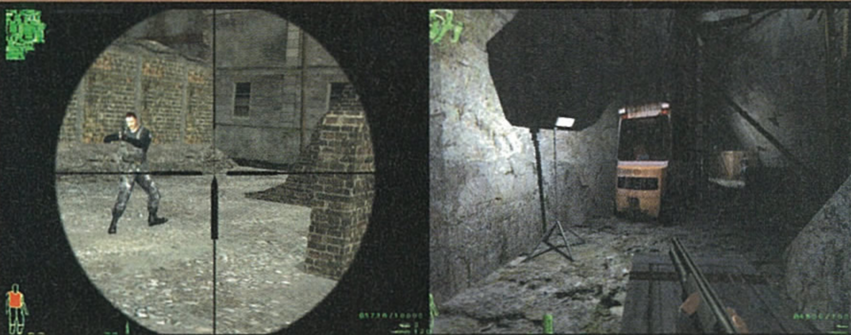
Beaucoup de gens comparent déjà votre jeu à Counter-Strike, et nous savons que vous détestez ça. Qu'est-ce qui va faire de New World Order un jeu si différent ?
Outre l'aspect graphique et le feeling général du jeu, nous essayons de produire un titre qui sera plus nerveux, plus rapide et plus orienté sur le jeu par équipe. Nous voulons faire monter le taux d'adrénaline du joueur, nous voulons que le ciel soit zébré de balles et le sol jonché de cadavres. Mais plus que tout, nous voulons faire un titre dans lequel la qualité des joueurs, leur réflexe, leur niveau, soient plus importants que le jeu en lui-même.

NWO semble très axé sur le multijoueur, mais le jeu aura une campagne solo. Pouvez-vous nous en dire plus là-dessus ? Combien de niveaux, combien d'armes ? Qu'en sera-t-il de l'Intelligence Artificielle ?
Il y aura effectivement une campagne solo dans laquelle on débutera en tant que jeune recrue du Global Assault Team. Il y aura un vrai scénario avec, vous le verrez à la moitié de la campagne, des retournements de situation. Pour l'instant, nous prévoyons une douzaine de niveaux, certains seront énormes et plusieurs missions pourront s'y dérouler. Nous avons inclus 18 armes différentes, et il n'est pas exclu que d'autres soient implémentées. En ce qui concerne l'I.A., nous aurons des bots de différents niveaux pour s'adapter à tous les types de joueur.

Comptez-vous encourager les créateurs de mods à la sortie du jeu ? Prévoyez-vous de sortir un éditeur de niveaux, un langage de script ou d'autres outils de ce genre ?
Il y aura un éditeur de niveaux livré avec le jeu, ce sera le GMax (ndr : c'est le même éditeur 3D qui est utilisé sur Flight Simulator et Dungeon Siege). Nous fournirons l'outil permettant de convertir des niveaux GMax au format que nous utilisons dans le jeu. Et nous ferons bien sûr le maximum pour aider ceux qui veulent modifier New World Order.

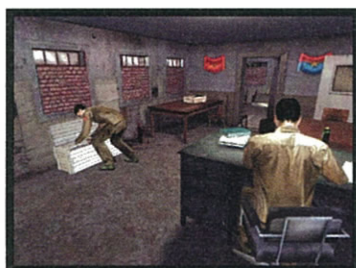
La technologie DVA

Le moteur 3D développé par le programmeur de Termite Games, Jim Malmros, affiche une liste de caractéristiques assez impressionnantes qui font comprendre pourquoi le jeu est déjà si beau. En vrac, citons le support des formes arrondies avec les courbes de Bézier et les NURBS, les lumières intégralement calculées en temps réel sur 24 bits (il n'y aura plus de « light map » comme dans Doom III), le bump-mapping avancé, les effets de réflexion dynamique sur les textures métalliques, l'optimisation pour le hardware T&L, la gestion dynamique des « decals » (les impacts de balles sur un mur affecteront le bump-mapping appliqué à sa texture) ou encore les animations par squelette. Surtout, ce moteur sera l'un des plus perfectionnés en ce qui concerne la gestion de la visibilité. En clair, il saura calculer uniquement ce qui est affiché à l'écran, ce que pourra effectivement voir le joueur à un instant précis. Il n'ira pas perdre son temps comme beaucoup de moteurs 3D classiques à s'occuper de tout un objet 3D alors que seul un petit bout de celui-ci est visible à l'écran. Cela voudra dire qu'entre deux scènes, seul le nombre de polygones changera, le nombre de pixels pour lequel le DVA Engine devra calculer la luminosité restera inchangé (il correspondra simplement à la résolution du jeu). Plus la géométrie d'une scène sera complexe, plus le moteur de New World Order devrait donc être efficace (rapide) par rapport à ses concurrents. Et pour nous, c'est en théorie plein d'images par seconde en plus.



Genre : Shoot tactique **Éditeur :** Project Three Interactive/Big Ben **Développeur :** Termite Games **Sortie prévue :** NC

On a beau retourner l'histoire dans tous les sens, il faut admettre que les Américains se sont pris une belle tannée au Vietnam, malgré leurs gros hélicos plein de technologies occidentales et leurs bombes au napalm. Pas étonnant donc que dans l'industrie du jeu vidéo, dominée depuis vingt ans par le pays du hamburger, le conflit du Vietnam ne soit pas le plus populaire. Ah ça, pour nous pondre du soft à la sauce Seconde Guerre mondiale ou Guerre du Golfe, y a du Yankee devant le clavier. Mais à Brno, petite bourgade tchèque où sont situés les bureaux de Pterodom, on ne s'embête pas avec tout ça, et c'est donc dans la joie et la gaieté que cette grosse équipe (plus de vingt personnes) développe ce qui s'annonce comme l'un des titres d'action les plus prometteurs de 2003, le mal nommé Vietcong. Oui, mal nommé car on incarnera toujours de bons G.I. américains nourris aux cookies, et pas les méchants Vietcongs fanatiques, faut pas déconner non plus.







Le Viet-nâm n'est pas réputé pour son climat stable et tempéré, certains niveaux seront arrosés d'une généreuse mousson.

Vietcong

Pterodom, vous connaissiez ? Moi non plus. Je croyais que c'était un animal de la préhistoire, ou un anxiolytique. En fait, c'est un studio de développement tchèque. Leur précédent jeu, un certain Flying Heroes, n'est pas resté gravé dans les annales du jeu vidéo. En revanche, leur prochain titre, Vietcong, a l'air d'être une vraie tuerie dans tous les sens du terme, et nous avons pu y jeter un coup d'œil avant tout le monde. Trop fort.

par ackboo

La guerre, c'est mieux en équipe

Pour avoir une idée précise de ce à quoi ressemblera ce jeu, voici la recette : prenez un gros bol de Soldier of Fortune 2, une bonne louche de Medal of Honor, mélangez le tout dans un mixer et videz ça au-dessus des jungles vietnamiennes. Voilà, c'est Vietcong. Ce sera donc un titre assez orienté action avec une gestion des dommages résolument arcade (on pourra se prendre cinq balles d'AK-47 sans crever directement). Différence majeure par rapport aux deux titres que je viens de citer, bon nombre de missions de Vietcong se dérouleront avec une équipe d'une demi-douzaine d'hommes. Il ne sera pas possible de les contrôler directement, on sera toujours dans la peau du chef d'escouade, mais on pourra évidemment leur donner des ordres genre « Suivez-moi », « Avancez discrètement » ou « Flinguez tout ce qui bouge ». Comme vous vous y attendez, chaque membre de l'équipe aura sa spécialité, il y aura l'inévitable costaud et sa mitrailleuse lourde, le médecin, le responsable de la radio qui transmettra les ordres du Q.G., l'ingénieur et le pisteur, un gars du coin enrôlé par l'armée pour indiquer au groupe les directions à suivre.

Les beaux sentiers de randonnée du pays vietcong...

Ce qui nous a tout de suite plu lorsque les gens de Pterodom nous ont montré les premiers niveaux de Vietcong, c'est l'ambiance qui se dégage de ce jeu. Si vous avez vu quelques films consacrés à cette guerre (Platoon, Apocalypse Now, non Fishbone pas Pouic-Pouic), vous devez avoir une petite idée de l'atmosphère plutôt tendue qui régnait lorsque les G.I. partaient pour un trekking dans la jungle ennemie. D'après ce que nous avons vu, les développeurs semblent vouloir donner le même rythme à leur jeu : il n'y aura pas un ennemi posé bêtement tous les vingt mètres, ce sera plus une alternance entre les phases calmes, angoissantes et les grosses fusillades où l'adrénaline montera

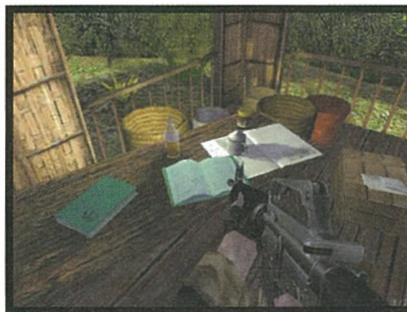




en flèche. On commencera à progresser prudemment dans la jungle, étouffé par la végétation luxuriante qui réduit le champ de vision, on fera gaffe à ne pas tomber dans les pièges tendus par l'ennemi (grenades retenues par des filins, trous hérissés de pieux…) et au moment où on s'y attendra le moins, une rafale de kalachnikov partira de derrière les fougères avec plein de petits Vietcongs s'agitant autour. Là, lors des fusillades et des embuscades, ça devrait être du grand art, une véritable séquence de film hollywoodien. Les équipiers dirigés par l'ordinateur bénéficieront d'une I.A. assez perfectionnée pour se débrouiller seuls. On les verra donc se poster derrière des rondins, ramper entre les buissons pour s'approcher d'un bunker, signaler les positions adverses, le médecin ira soigner les blessés (ce sera d'ailleurs le Game Over en cas de perte d'un coéquipier), l'ingénieur distribuera les munitions… Bien qu'il reste encore de longs mois de développement – le jeu n'arrivera pas avant 2003 –, ces séquences sont déjà impressionnantes, avec en plus une ambiance sonore à s'exploser les tympans, pleine de crépitements d'armes automatiques et de « Die Motherfuckers ! » hurlés amicalement aux ennemis.

Des spécialistes de la flore vietnamienne

Bon, allez jeter un œil aux photos d'écran, et dites-moi ce que vous pensez de ça… C'est joli, hein ? Yep, le jeu a de quoi filer à ses concurrents une belle claque au niveau de la réalisation ; ça a l'air d'être un cran au-dessus de Medal of Honor et deux bons crans au-dessus de Soldier of Fortune II. Son gros point fort, ça devrait être la reproduction de la végétation, et c'est plutôt important pour un jeu qui se déroulera dans la jungle. SoF2 avait déjà fait pas mal sur certains niveaux (souvenez-vous des missions en Colombie), mais là, c'est clairement l'étape suivante. Les développeurs ont carrément bossé avec des spécialistes de la flore locale pour modéliser les bons types de fougères, les herbes, les dizaines d'arbres différents, et le résultat devrait avoir de la gueule. La palette de couleurs sera hyper-réaliste, le champ de vision sera aussi étroit que dans la vraie jungle, les végétaux bougeront lentement au gré du vent… Mais le moteur 3D propriétaire de Pterodom ne se contentera pas d'afficher de jolis buissons, il proposera aussi des modèles 3D bourrés de polygones disposant d'une panoplie de mouvements assez impressionnante et d'animations faciales. Vous l'avez compris, nos premières impressions sur ce titre sont donc très positives, Vietcong s'annonce comme un jeu d'action de grande classe qu'on attend de pied ferme pour l'année prochaine. ■□□



Une fois les bases vietcongs nettoyées, on pourra fouiller les lieux pour récolter du renseignement ou piquer armes et munitions sur les cadavres des soldats ennemis.

La modélisation de la végétation promet d'être exceptionnelle.

Pas encore de détails à vous fournir là-dessus, mais les développeurs travaillent évidemment sur un mode multijoueur.





Les autres membres de l'escouade seront indispensables pour progresser dans la jungle. Le pisteur, par exemple, sera le seul capable de repérer facilement les pièges posés par les Vietcongs.



Les combats se dérouleront principalement dans la jungle, mais on pourra aussi tomber sur des villages, des marais, des rizières.

Genre : Shoot à la première personne **Éditeur :** Take 2 Interactive **Développeur :** Pterodom République Tchèque **Sortie prévue :** Courant 2003

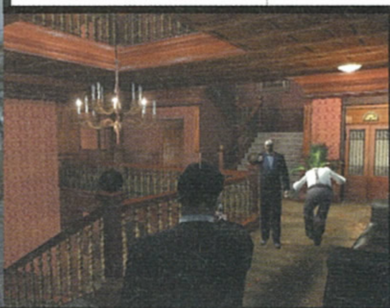
Mafia

Mafia est un titre que nous attendons tous depuis un paquet de temps. Les développeurs tchèques de Illusion Softworks (les gars de Hidden & Dangerous) nous font baver depuis deux bonnes années avec ce jeu, et le moment de vérité approche. Nous avons enfin pu jouer quelques heures sur une version de développement, voici nos premières impressions.

par ackboo

La Mafia, dans la vraie vie, ce sont des Italo-Américains gavés de cannellonis et de sandwichs à la dinde qui passent leur temps à tabasser des pauvres gens pour leur extorquer vingt dollars. Mais un certain Francis Ford Coppola, en tournant « le Parrain », a fait de cette organisation de voyous une espèce de club de gentlemen au top du glamour. C'est donc une sorte de Michael Corleone que l'on va essayer de devenir dans Mafia, le nouveau jeu de Illusion Softworks. Dans la campagne solo, on commencera bien sûr en bas de l'échelle. On débutera comme un simple chauffeur de taxi qui, par hasard, se retrouvera enrôlé dans le clan Salieri après avoir sauvé deux gangsters d'un traquenard tendu par une famille rivale. Pour devenir parrain à la place du parrain, vous devrez parcourir une trentaine de missions se déroulant dans une ville américaine des années 30. Le terrain de jeu, nous pouvons d'ores et déjà vous le dire, sera assez impressionnant : 77 km² de décors urbains s'inspirant de Chicago et de New York, une soixantaine de véhicules qui se baladeront dans les rues, des miettes éparpillées, des miétons par pillier, ah merde... des piétons par millier... c'est bon, je le tiens les gars.



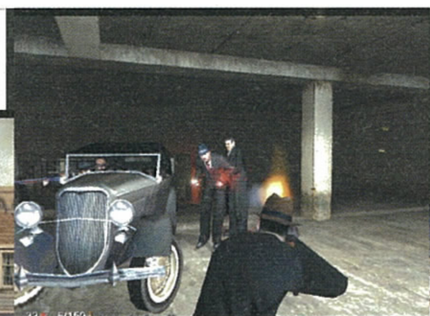


Certains environnements intérieurs seront hallucinants, la qualité des textures est d'un niveau rarement atteint.

Pareil que GTA 3, mais en différent

Tout comme GTA 3, Mafia se déroulera à pied et en voiture dans un vaste environnement ouvert. Il sera possible de faucher n'importe quel tacot roulant dans la ville, de monter à bord, de s'encastrer dans un lampadaire, puis de sortir pour tabasser un passant avec une batte de base-ball. En revanche, l'organisation du jeu devrait être beaucoup plus linéaire que dans Liberty City. Les niveaux s'enchaîneront en effet de manière classique avec un chargement entre chaque mission et une sauvegarde automatique à la fin. Contrairement à GTA 3 qui se déroulait à 80 % en bagnole, les missions de Mafia

Lorsqu'on sera à pied, le jeu devrait rappeler Max Payne en version 1930.





Une bonne partie du jeu se déroulera à pied, mais les voitures seront loin d'être sous-utilisées : il y aura des poursuites entre gangsters, des missions à réaliser en temps limité et même de vraies courses automobiles sur le circuit de la ville.



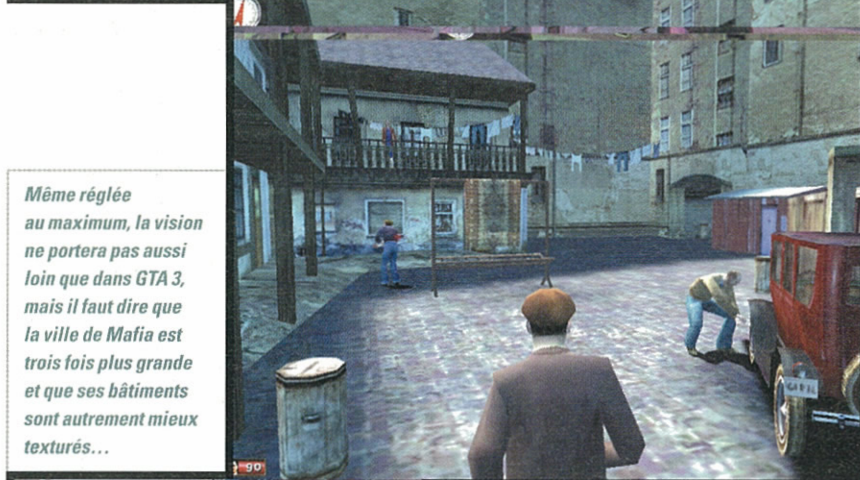
seront plus équilibrées. Ça sera presque du 50/50, il faudra par exemple traverser la ville en voiture pour atteindre un hôtel, puis faire le reste de la mission à pince. Je vous avouerai, après avoir fait quelques kilomètres, que la conduite des bolides version 1930 du jeu me paraît un poil moins marrante que le pilotage dans GTA 3. En contrepartie, les phases qui se déroulent à pied promettent d'être beaucoup plus riches : elles auront souvent lieu dans des immeubles, on peut dialoguer avec tout le monde, il sera possible de courir, marcher, ramper, de faire des roulades sur les côtés pour éviter les balles… Certaines missions comporteront même des passages « infiltration », il faudra par exemple pénétrer discrètement la villa (ndlr : t'y va fort booboo !) d'un boss mafieux en évitant ses gardes du corps. Pour le reste, le gameplay des séquences à pied devrait presque faire penser à un jeu de shoot à la troisième personne genre Max Payne.



Parmi la soixantaine de véhicules disponibles, on trouvera des taxis, des ambulances, des véhicules de flic et même des voitures de course ressemblant à de véritables missiles.

Aussi beau que prévu

Vu les screenshots et les vidéos qui circulaient çà et là, on attendait beaucoup de Mafia au niveau de sa réalisation. D'après ce que nous avons pu constater sur cette version non définitive, on ne devrait pas être déçu. Les décors, que ce soit la gigantesque cité ou les autres environnements (certains niveaux se déroulent en dehors de la ville, dans des fermes isolées, des motels…), sont tout bonnement magnifiques. En extérieur, le champ de vision devrait être bien profond (bien que la ville ne soit pas exempte d'un chouïa de clipping) et les textures des bâtiments seront très variées. En intérieur, chaque hall d'hôtel, chaque parking, chaque maison, chaque garage sera bourré de détails, il y aura des meubles partout et l'architecture sera réaliste. Les personnages tout comme les bagnoles seront jolis comme tout, avec des animations en Motion Capture impeccables pour les premiers et des magnifiques reflets sur la carrosserie pour les secondes. Non vraiment, je vous le dis sans l'ombre d'un doute, ce n'est pas sur son allure graphique qu'on pourra critiquer Mafia lors de sa sortie… Cette même qualité devrait d'ailleurs se retrouver au niveau du son (espérons que les voix françaises ne seront pas trop mauvaises) ou du modèle physique des voitures, qui comporteront pas moins de 200 points d'impacts différents.



Même réglée au maximum, la vision ne portera pas aussi loin que dans GTA 3, mais il faut dire que la ville de Mafia est trois fois plus grande et que ses bâtiments sont autrement mieux texturés…



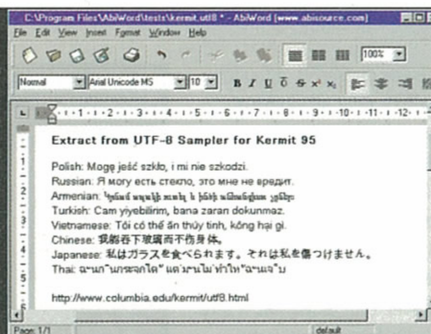




Allez-y, mais attendez un peu quand même

Pas la peine de tourner autour du pot, vous l'avez compris : Mafia s'annonce comme un très bon titre, tout à fait conforme à ce que nous espérions, avec un gameplay varié et une réalisation de toute beauté. Mais comme Take 2 Interactive en a pris la malheureuse habitude avec ses titres, Mafia devrait se trouver dans le commerce avant même que vous ne puissiez lire ces lignes. Alors je vais me permettre de vous parler des petits défauts que nous avons déjà repérés, histoire de vous mettre en garde. D'une part, le maniement du personnage est parfois un peu limite dans certaines situations. Il est par exemple difficile de grimper sur une caisse ou de ramasser un flingue à terre. La gestion de l'inventaire, qui permet de piocher parmi les différentes armes disponibles, est elle aussi plutôt mal conçue. Plus grave, l'I.A. est pour l'instant limitée au minimum syndical, les ennemis sont par exemple trop souvent immobiles et cessent parfois de combattre sans aucune raison. Ces défauts que nous citons impitoyablement ont bien sûr de grandes chances de disparaître dans la version finale, mais nous vous conseillons comme d'habitude d'attendre le test, d'autant que les développeurs du jeu ont quand même un sacré passif en matière de jeux buggés jusqu'à l'os…

Genre : Simulateur de mafioso **Éditeur :** GOD Games/Take 2 Interactive **Développeur :** Illusion Softworks **Sortie prévue :** Maintenant



AbiWord

Site Web : ***www.abisource.com***

Prix : ***Freeware***

AbiWord est un clone multi-plateformes de Word qui, tout en permettant de faire à peu près les mêmes choses que le traitement de texte de Microsoft, est à la fois gratuit et très léger (1,2 Mo à l'installation...). Évidemment, ne vous attendez pas à disposer de tonnes de fonctions évoluées ou d'un correcteur orthographique efficace en français, mais pour les tâches courantes (rédaction d'une lettre à Tata Jeanne par exemple), ce programme devrait vous satisfaire. Pour l'instant, quelques menus sont encore inactifs, mais les développeurs bossent dur et leur soft devrait être vraiment excellent d'ici quelques mois.

Utilitaires

La récolte de sharewares et de freewares fut bonne ce mois-ci, même si je ne trouve toujours pas le programme de mes rêves. Il s'agirait d'un utilitaire permettant de générer automatiquement le chapeau de la rubrique Utilitaires pour les prochains numéros.

par akboo



BandIt

Site Web : ***www.holesoft.com***

Prix : ***20 euros***

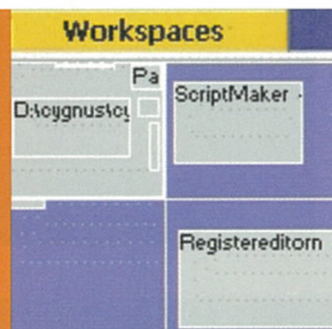
Aaaah, j'attendais un programme comme ça depuis des années. BandIt est un utilitaire qui permet de capturer n'importe quelle fenêtre Windows dans une toolbar pouvant s'intégrer à la barre des tâches Windows. Regardez le screenshot pour mieux comprendre. On peut par exemple y coller ses contacts ICQ, une fenêtre Winamp ou Media Player, le graphique de DU Meter, ce qui fera autant de place gagnée sur le bureau. Le programme n'est quand même pas encore très facile à utiliser (lisez bien les fichiers d'aide), et il est surtout vendu très cher, environ 20 euros, alors que c'est plutôt le genre de petit utilitaire qu'on aurait voulu trouver en freeware.

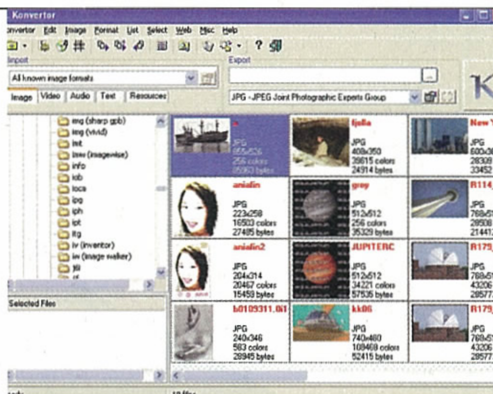
JS Pager 2

Site Web : ***hem.fyristorg.com/jspage***

Prix : ***Freeware***

Ma quête du meilleur gestionnaire de bureau virtuel s'est arrêtée avec la dernière version de JS Pager. Ce soft vous permettra de passer d'un écran à l'autre en un clic de souris, il est assez léger au niveau de l'utilisation mémoire et, pour ne rien gâcher, complètement gratuit. Vous pourrez aussi télécharger une tonne de skins compatibles, certaines sont très classe. Au bureau, c'est impeccable, vous pouvez passer en un battement de cil de votre bureau de glandeur (le Démineur, Internet Explorer sur un site porno et votre agenda téléphonique) à votre bureau sérieux avec une grande fenêtre Excel.





Konvertor

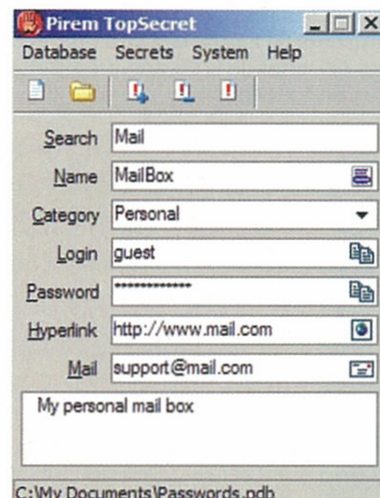
*Site Web : **www.logipole.com***
*Prix : **20 euros***

Konvertor est un programme qui connaît près de 500 formats de fichiers et permet de les convertir dans n'importe quel autre format. Il peut passer du MPEG à l'AVI, du MP3 au WAV, du BMP au GIF, du JPEG au PSD, du PDF au TIFF et j'en passe. Il est aussi capable de transformer un fichier texte en image, d'appliquer des filtres et des effets spéciaux, et je crois même qu'il peut beurrer les tartines le matin, mais je n'ai pas encore trouvé le raccourci clavier. Il est aussi capable de faire cela en mode Batch, c'est-à-dire qu'on peut lui filer 500 MP3 à convertir en un seul clic et se tourner les pouces. Un programme qui vaut bien son prix.

Pirem Top Secret

*Site Web : **www.pirem.com***
*Prix : **Freeware***

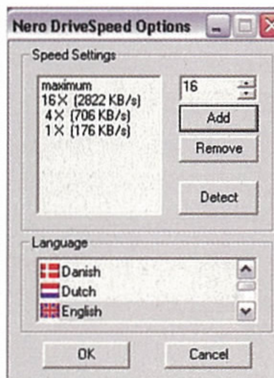
Oui je sais, il y existe déjà des tonnes de programmes permettant de gérer les mots de passe, mais celui-là fait partie des rares à être complets et totalement gratuits. Ce freeware encodera vos petits secrets dans une base de données cryptée en 448 bits et vous permettra d'y accéder très facilement. Ça évite le coup du Post-It collé sur le moniteur, pas très efficace en terme de sécurité. Tenez là, hop, je lance Pirem Top Secret, je peux instantanément vous dire que mon code de Carte Bleue est 5494 et que le digicode de mon immeuble est B4241. Vraiment pratique ce programme.

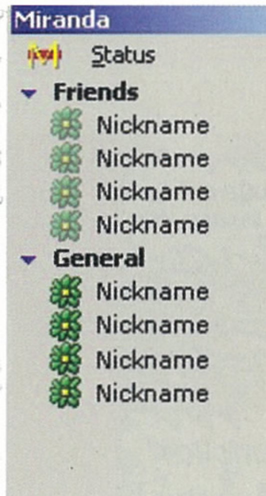


Nero DriveSpeed

*Site Web : **www.cdspeed2000.com***
*Prix : **Freeware***

Les lecteurs de CD-ROM 48X, c'est sympa, ça vous lit les disques à toute vitesse, mais ça fait quand même un énorme boucan, genre 747 au décollage. Alors sur les jeux qui n'arrêtent pas d'accéder au CD, ça devient vite lourdingue. Avec Nero DriveSpeed, qui supporte à peu près toutes les marques du marché, vous pourrez ralentir la vitesse du lecteur afin qu'il soit moins bruyant. En 8X, vous constaterez que tous les jeux tournent impec et que vos oreilles s'économiseront une bonne quinzaine de décibels. Tout simplement indispensable pour ceux qui tiennent à leurs tympans.





Miranda

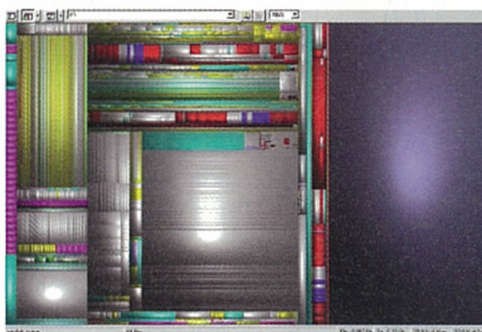
*Site Web : **miranda-icq.sourceforge.net***
*Prix : **Freeware***

En complément du dossier sur les pagers que nous vous avions fais il y a deux numéros, laissez-moi vous présenter mon bon ami Miranda. Miranda est totalement compatible avec ICQ et MSN Messenger, mais il a l'avantage de n'afficher aucune pub, d'être plus rapide, moins gourmand en mémoire et beaucoup plus joli à regarder lorsqu'on installe les packs d'icones qui vont bien. Miranda dispose aussi de toute une tripotée de plug-in qui enrichit ses fonctions et devrait définitivement vous convaincre de laisser tomber cette grosse vache d'ICQ.

SequoiaView

*Site Web : **www.win.tue.nl/sequoiaview***
*Prix : **Freeware***

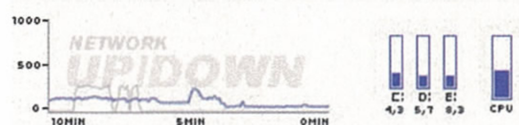
Ce petit programme est assez marrant, il vous permet de visualiser d'un coup d'œil le contenu d'un disque dur sous forme de… euh… de blocs multicolores occupant plus ou moins de surface suivant la taille du fichier ou du répertoire qu'ils représentent. Ce freeware se révèle surtout bien pratique lorsqu'un disque arrive à saturation et qu'on cherche à dégager les fichiers et les applications qui bouffent vraiment trop de place. À essayer, c'est rigolo et c'est gratuit.



Samurize

*Site Web : **www.samurize.tk***
*Prix : **Freeware***

À l'instar de Coolmon que nous aimons beaucoup (et que nous vous avons aussi mis sur le CD, y a pas de raison), Samurize est un moniteur système qui permet d'afficher une foule d'informations sur le bureau. Ça va de l'utilisation du CPU à la mémoire libre en passant par la place restante sur chaque disque, l'activité réseau, et même les programmes télé ou la météo en se connectant aux sites Web adéquats. Samurize a deux gros avantages par rapport à ses concurrents : il ne bouffe que très peu de ressources (quelques dizaines de kilo-octets en mémoire) et il est hautement configurable, on peut l'adapter facilement à n'importe quel bureau.





TClock2

*Site Web : **home.inreach.com/2tone***
*Prix : **Freeware***

Pour terminer cette sélection mensuelle, voici un utilitaire bien pratique à connaître. TClock va vous permettre, en vrac, de skinner l'horloge qui apparaît dans la barre des tâches, de modifier comme vous le voulez le bouton Démarrer et de régler plein d'autres paramètres de l'interface de Windows, par exemple la façon d'afficher les icones sur le bureau (vous pourrez les mettre en tout petit, comme dans Explorer). C'est typiquement le petit programme qu'adorent les gens qui aiment soigner l'apparence de leur bureau Windows.

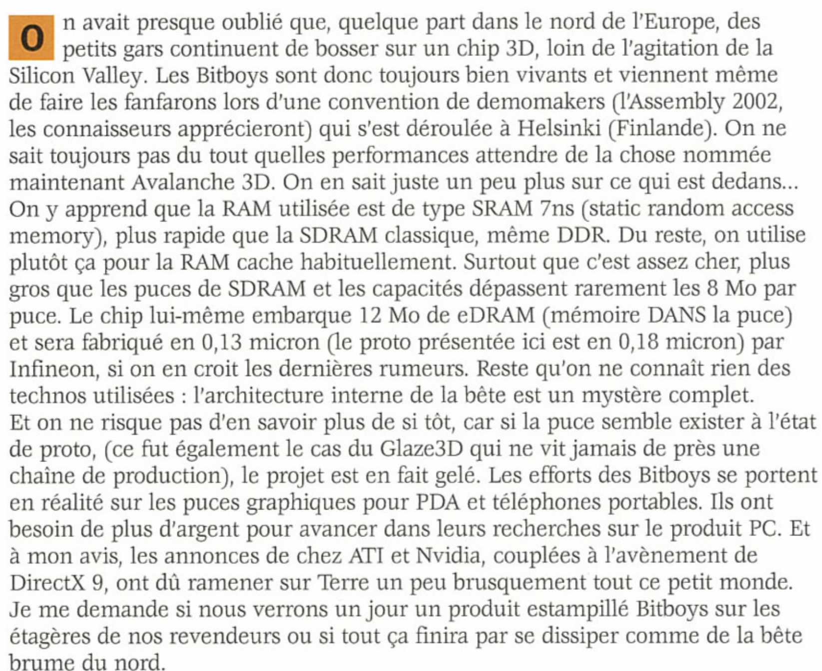
L'Allemagne, l'autre pays du son

Après l'excellente DMX 6 Fire 24/96 (testée dans le numéro 134), Terratec lance la version LT de cette carte sonore. La différence ? L'absence de rack à mettre en façade. Cette version moins onéreuse dispose tout de même d'une carte fille avec entrée et sortie optiques ainsi qu'une bonne vieille prise micro. Pour le reste, c'est identique à la version « pro » : son géré en 5.1 et entrées/sorties en 24 bits/ 96 KHz grâce au chip ICEnsemble qui équipe la bestiole (résolution interne de 36 bits). Il est même possible de router directement le flux audio DTS ou DD directement sur la sortie numérique sans y toucher, pour le décoder proprement sur un ampli externe par exemple. Le prix conseillé tourne autour de 160 euros TTC, ce qui est tout de suite plus abordable que les 290 euros de la version précédente vendue avec rack. Les bidouilleurs à la recherche d'une carte haut de gamme ont donc une solution de plus en vue !

Édito

Le calvaire. Entre Neverwinter Nights, Soldier of Fortune 2 en multi, Anarchy Online, mon site web perso (oui, j'ai ça moi) et Bob qui me file des URL d'utilitaires débiles et hautement nuisibles à ma productivité, j'ai vécu l'enfer pour boucler la rubrique ce mois-ci. Loin de moi l'idée de me plaindre : ma nouvelle configuration de test ne plante « presque » pas (à défaut d'être rapide, grmbl...), c'est le plus important. Bon, je me dépêche, j'ai une secte à démanteler et je dois peaufiner mon style à l'AK47 après. Et dire qu'on ne me croît jamais quand je dis que j'ai trop de boulot.

La vapeur SE SOLIDIFIE



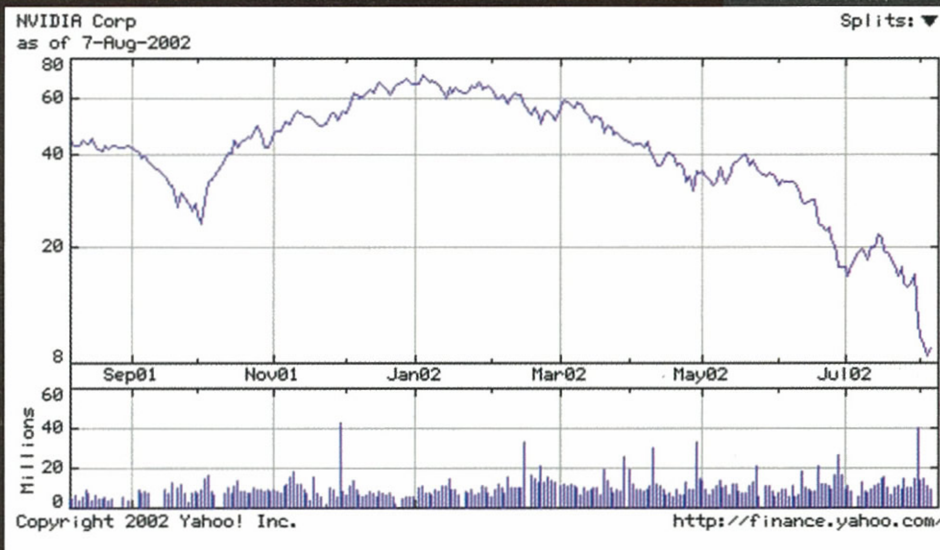
On avait presque oublié que, quelque part dans le nord de l'Europe, des petits gars continuent de bosser sur un chip 3D, loin de l'agitation de la Silicon Valley. Les Bitboys sont donc toujours bien vivants et viennent même de faire les fanfarons lors d'une convention de demomakers (l'Assembly 2002, les connaisseurs apprécieront) qui s'est déroulée à Helsinki (Finlande). On ne sait toujours pas du tout quelles performances attendre de la chose nommée maintenant Avalanche 3D. On en sait juste un peu plus sur ce qui est dedans... On y apprend que la RAM utilisée est de type SRAM 7ns (static random access memory), plus rapide que la SDRAM classique, même DDR. Du reste, on utilise plutôt ça pour la RAM cache habituellement. Surtout que c'est assez cher, plus gros que les puces de SDRAM et les capacités dépassent rarement les 8 Mo par puce. Le chip lui-même embarque 12 Mo de eDRAM (mémoire DANS la puce) et sera fabriqué en 0,13 micron (le proto présentée ici est en 0,18 micron) par Infineon, si on en croit les dernières rumeurs. Reste qu'on ne connaît rien des technos utilisées : l'architecture interne de la bête est un mystère complet. Et on ne risque pas d'en savoir plus de si tôt, car si la puce semble exister à l'état de proto, (ce fut également le cas du Glaze3D qui ne vit jamais de près une chaîne de production), le projet est en fait gelé. Les efforts des Bitboys se portent en réalité sur les puces graphiques pour PDA et téléphones portables. Ils ont besoin de plus d'argent pour avancer dans leurs recherches sur le produit PC. Et à mon avis, les annonces de chez ATI et Nvidia, couplées à l'avènement de DirectX 9, ont dû ramener sur Terre un peu brusquement tout ce petit monde. Je me demande si nous verrons un jour un produit estampillé Bitboys sur les étagères de nos revendeurs ou si tout ça finira par se dissiper comme de la bête brume du nord.

Du vent *DANS LES* CHEVEUX

La trêve estivale est bien terminée. AMD et Intel se préparent à reprendre les hostilités alors qu'ils se sont contentés de quelques baisses de prix durant l'été (voir Top Hard). C'est Intel qui va ouvrir le bal avec l'arrivée du Pentium4 à 2,8 GHz. Ca commence à devenir sérieux. Bientôt 3 GHz, ça laisse songeur. En face, pour être très honnête, je trouve que ça manque de munitions. AMD n'annonce rien de bien folichon officiellement et le Hammer se fait attendre. On susurre pourtant que des versions 2400+, 2600+ et 2800+ des Athlon XP sont sur les rails. Avec pour les deux derniers une vitesse de bus augmentée à 333 MHz. Mais ma rumeur préférée concerne l'arrivée du ClawHammer pour Noël, avec un rating de 3000+ à 3400+ et sous le nom Athlon ST. « Qui vivra verra », disait quelqu'un de certainement très sage. Donc on patiente gentiment. En attendant, le Top Hard est là pour vous dire comment dépenser vos brouzoufs dès maintenant...

Pas de NV30 pour Noël ?

D'après les dernières déclarations de son P.D.G. Jen Shun Huang, Nvidia pourrait rater la période faste de Noël. Début août, aucune version du NV30 n'était disponible, même à l'état de prototype. Ce qui fait dire aux analystes que même avec la meilleure volonté du monde, sortir des cartes NV30 avant la fin de l'année relève de la science-fiction. Une nouvelle qui, si elle se confirme, réjouira ATI. Cela laisserait le champ libre à la gamme des Radeon 9700 qui aura alors tout le temps de s'installer et de remporter des parts de marché. Sans challenger pendant plusieurs semaines, c'est tout de suite plus facile. C'est de bonne guerre vu que la GF4 Ti4600 a finalement eu le même avantage. Décidément, le vent tourne bien vite dans cette industrie. Il n'y a qu'à voir le prix de l'action Nvidia pour s'en convaincre : d'environ 76 dollars en janvier, elle est maintenant aux environs de 10 dollars ! Notez qu'ATI sortira une Radeon 9500 dans la foulée de la 9700 (vers octobre au plus tard). Cette version ne disposera que de la moitié des capacités de la R9700, mais son prix sera bien inférieur pour des performances a priori très correctes. En revanche, les premières infos sur le NV30 laissent penser que la Radeon 9700 ne sera pas reine très longtemps. La future bête de Nvidia utilisera de la mémoire DDR II plus efficace que l'actuelle et sera bien gravée en 0,13 micron. Ce dernier point est à l'origine des soucis de retard de Nvidia mais c'est une des conditions indispensables pour atteindre des vitesses de fonctionnement plus élevées que la concurrence (on parle de 400 MHz). Le NV30 pousserait aussi le vice à avoir des capacités dépassant celles de DirectX 9. On parle également de nouveaux algorithmes très efficaces pour détecter très tôt les pixels non affichés et ainsi ne pas gaspiller de puissance en calculs inutiles. Nvidia prend donc des risques pour tenter de garder son avance. Une tâche difficile maintenant qu'ATI est revenu dans la course à la puissance pour de bon. Vivement les annonces officielles que l'on puisse faire le tri dans tout ça.

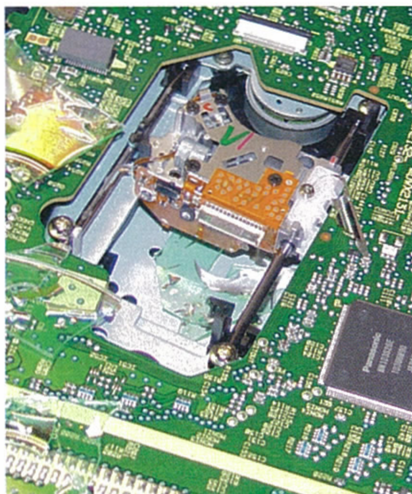


Paillettes de CD

Il y a quelques semaines, je bricolais une machine pour faire toujours plus de tests pour vos petits yeux ébahis, en taillant une bavette sur l'avenir du monde avec Rahan (Joypad). Jusqu'ici, tout va bien. J'installe Windows, j'insère mon CD d'utilitaires magiques remplis de benchmarks, et j'attends.

C'est là que ça devient drôle (sinon c'est 3615 mavie et ce n'est pas le but, rassurez-vous). J'entends le CD se mettre à tourner dans le drive (un lecteur de DVD Pioneer sans histoires), et BANG. Un bon gros BANG, du genre qui vous fait sursauter, surtout quand on est à moins d'1 m de la bête. Le tout suivi d'un bruit de machouillage de pièces métalliques et de morceaux de CD. Après démontage, il s'avère que nous avons eu droit à notre première explosion de CD en direct live.

Trois mois après les faits, Plextor et Pioneer lâchent du bout de lèvres que « oui, finalement, attention, les nouveaux lecteurs vont peut-être un peu vite pour certains CD ». Sans déconner... Merci pour le scoop les gars. Du coup, la vitesse recommandée tourne autour de 40x, vous êtes prévenu...





nForce ÉPISODE II

Si les rumeurs veulent que VIA ne supporte même pas la RAM DDR400 avec son chipset KT400 pour processeurs AMD, Nvidia s'apprête à mettre tout le monde d'accord avec son prochain nForce2. Le nouveau NorthBridge (IGP, Integrated Graphics Processor) intègre une partie vidéo basée sur le GeForce4 MX (250 MHz, équivalent à une MX420), la gestion de la mémoire jusqu'à la DDR400 et l'AGP 8x. Un NorthBridge sans la partie vidéo (nommé SPP - System Platform Processor), bien moins cher, sera disponible dès le lancement. Le plus intéressant est du côté des nouveaux SouthBridge, les MCP et MCP-T. En commun, ils ont la gestion de l'USB 2.0, de l'ATA133 et d'un port Ethernet 10/100. Le MCP de base embarque une partie sonore basique, compatible AC'97. En revanche, le MCP-T est toujours pourvu de l'APU (Audio Processing Unit, comme sur le nForce classique) et ajoute à ça la gestion du FireWire. En bonus, vous avez le support d'un deuxième port Ethernet 10/100 par l'intégration d'un core 3Com directement dans le MCP-T. Si vous voulez monter un PC pour faire la passerelle entre votre réseau local et votre connexion ADSL ou câble, c'est l'idéal. Si Nvidia ne prend pas de retard, on fera l'inventaire des promesses tenues le mois prochain.



L'année des come-back

Rappelez-vous, Trident... Le début des années 90, l'époque où avoir un curseur de souris géré en hardware était la révolution et sa carte graphique en VLB (Vesa Local Bus), le comble de la bourgeoisie. Eh bien Trident, avec ses 4 % de part de marché, revient. Cette société américaine compte sortir une puce graphique capable de rivaliser avec celles d'ATI et Nvidia pour une fraction du prix de ces dernières. Et alors, la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...

Sérieusement, voici entré en scène le GPU XP4. Compatible DirectX 8.1, ce chip de 0,13 micron fabriqué par UMC sera décliné en plusieurs versions pour adresser différents secteurs. Le haut de gamme, nommé T3, atteindrait même 80 % des performances d'une GF4 Ti4600, avec seulement 30 millions de transistors et un prix d'environ 100 euros. L'astuce ? Une architecture audacieuse inédite. Chaque pipeline de rendu partage une partie de ses transistors avec celui d'avant au lieu d'être entièrement répliqué. Je doute quand même que les performances soient du niveau annoncé.

En attendant, voici la famille au complet :

XP4 T3 : fréquence 300 MHz, 128 Mo de SDRAM DDR 128 bits à 700 MHz
Prix : 99 dollars

XP4 T2 : fréquence 250 MHz, 64 Mo de SDRAM DDR 128 bits à 500 MHz
Prix : 79 dollars

XP4 T1 : fréquence 250 MHz 64 Mo de SDRAM DDR 64 bits à 500 MHz
Prix : 69 dollars

Bon, maintenant, je veux une TsengLabs New Generation aussi puissante que les ET4000 à leur époque et je pourrai prendre ma retraite...





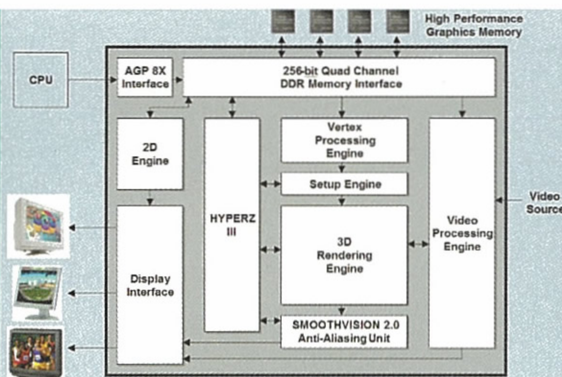
Le Radeon 9700 bénéficie du même packaging que les CPU les plus rapides de chez Intel ou AMD.

ATI Radeon 9700

CALIFE À LA PLACE DU CALIFE ?

Après le plan du Parhelia-512 qui doit tout casser et qui finalement n'abîme pas grand-chose (à part votre portefeuille), je vais rester très, mais alors TRÈS calme sur les previews de produits sensibles. Faire monter la pression pour des constructeurs qui ne tiennent finalement pas leurs promesses, ça m'amuse moyennement. Pourtant, la nouvelle puce graphique d'ATI sait faire les yeux doux...

L'architecture interne du R9700 n'a rien à envier à personne. Le bi-écrans n'est évidemment pas oublié.



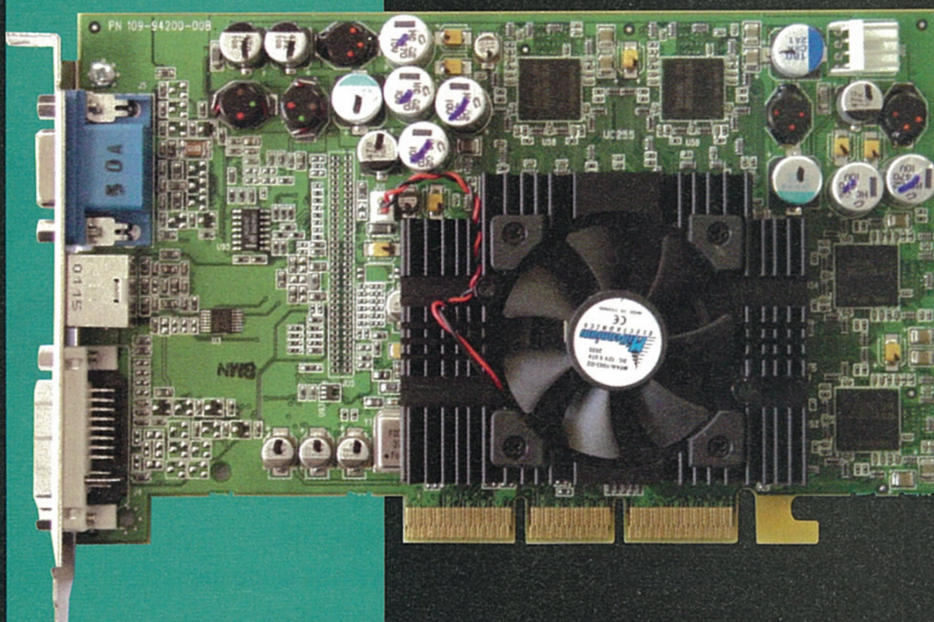


Il ne s'agit pas non plus de sombrer dans la parano, mais après tout, j'avais vu un prototype parfaitement convaincant lors de la présentation du Parhelia-512. Sauf que sa cadence était supérieure à celle des produits finaux (ce que Matrox ne savait pas encore à ce moment). Dans le cas du prototype de Radeon 9700 que j'ai tripoté, le même problème pourrait se présenter, mais je doute. Ça a l'air sérieux et en attendant le test du mois prochain, nous allons jeter un œil sur les ingrédients qu'ATI a fait mijoter pour nous.

Une lettre chasse l'autre

Anciennement connu sous le nom R300, ce chip d'ATI développé par l'équipe d'ArtX (à l'origine de la puce « Flipper » du GameCube Nintendo) revendique le nom de « Visual Processing Unit ». Ça permet de marquer la différence avec la « vieille » génération des « simples » GPU (Graphics Processing Unit). Oui je sais, le temps avance vite dans le domaine du graphisme PC...
Tout ça pour flamber et faire remarquer qu'il est bien plus puissant et flexible que ses ancêtres. En même temps, ça se comprend vu que ça a l'air d'être le cas. ATI ne vise rien de moins que le trône de la puce PC la plus rapide du moment. Les Canadiens semblent lassés d'être de simples vizirs.
Optimisé pour DirectX 9 (qui devrait sortir à la fin de l'année), ce VPU embarque 107 millions de transistors et sera gravé en 0,15 micron, le tout fonctionnant à 325 MHz. Une performance technique réalisable grâce à l'utilisation du packaging FlipChip déjà vu sur les Pentium4 et Athlon XP. Le bus mémoire est de 256 bits DDR, comme sur le Parhelia. La RAM elle-même sera cadencée à 310 MHz (soit 620 MHz en mode DDR), ce qui offrira dans les 20 Go/s de bande passante.
La gestion de l'AGP 8x est aussi prévue, tout comme le codage des couleurs sur 10 bits (visiblement, c'est la mode). Note amusante, la carte consomme trop d'électricité pour être alimentée uniquement par le bus AGP. Ça ne vous rappelle rien ? Eh oui, comme pour la Voodoo5 5500, il faut brancher la Radeon 9700 directement sur l'alimentation du PC. Mais ATI utilise pour ça le même type de connecteur que votre lecteur de disquettes, plus discret que la solution de 3dfx (paix à son âme).
L'architecture interne est impressionnante : 8 pixel pipelines indépendants, 8 unités de traitement de textures (une par pipeline), 4 unités de vertex shaders 2.0 (soit 4 fois plus de puissance de traitement géométrique que le Radeon 8500), 4 contrôleurs mémoire indépendants 64 bits travaillant en parallèle (façon GF4) et la panoplie de pixel shaders 2.0 indispensable pour être complètement compatible DirectX 9.
Allez, comme je sens que vous voulez en prendre plein les yeux, on va continuer dans les mots compliqués, pour ceux qui suivent (et en VO en plus) : hardware tesselation des N-Patches, Displacement mapping (oui, comme sur Parhelia), HyperZ III pour économiser toujours plus de bande passante côté Z buffer et décompression hardware pour les vidéos MPEG1 et 2 (avec possibilité de traitement par les pixel shaders).
Il en reste deux qui suivent...





Le prototype de Radeon 9700 n'est pas très impressionnant. La version finale aura un PCB rouge.

À la poursuite de Nvidia

On va donc se calmer sur les termes techniques. Je peux tenir 5 ou 6 pages avec ce que j'ai de doc technique sous les yeux. Mais comme on ne verra rien de tout ça dans les jeux avant six mois, on aura le temps d'y revenir. Parlons plutôt performances, vu que pour une fois cette preview permet d'aborder le sujet sérieusement. Le prototype que j'ai eu sous les yeux se paye le luxe d'être effectivement plus puissant qu'une GeForce4 Ti4600.
C'est particulièrement sensible quand on active des options comme le filtrage anisotropique et l'antialiasing. Personne ne peut encore annoncer de scores, mais ATI autorise les comparaisons avec les GF4 Ti4600. Ceux que j'annonce ont été obtenus par les journalistes américains du site Extremetech.com sur un Pentium4 2,53 GHz équipé de RDRAM PC1066. Le monstre du moment donc, histoire de ne pas limiter la carte elle-même. Les miens, faits sur un Athlon XP 2100+, correspondent à ce qu'ils annoncent.
On commence avec le 3DMark2001. En 1280x1024 et FSAA 4X, la Radeon 9700 obtient 2,3 fois les performances de sa concurrente directe. Un écart plus que confortable. On retrouve le même type de différence sur les titres gourmands capables de faire peiner une GF4 Ti4600. Par exemple, avec le Performance Test de Unreal Tournament, la Radeon 9700 affiche 2 fois les scores de la carte de Nvidia (en 1024x768 FSAA 4X). Selon le type de jeu, il ne faudra pas toujours s'attendre à des différences aussi flagrantes. Pour mettre tout de même un peu de bave sur votre menton, sachez que sur Jedi Knight II, en 1600x1200 et antialiasing 4X, la Radeon 9700 se paye le luxe d'aller environ quatre fois plus vite qu'une GF4 Ti4600. À la louche, ça signifie dans les 85 images par seconde. Je ne donne pas de score, c'est juste une indication. Je suis innocent ! C'est une estimation ! Pas taper ! Bon, gardez à l'esprit que tout cela était fait sur une machine préparée par ATI et qu'il faudra attendre le test réel avant de s'enflammer pour de bon.

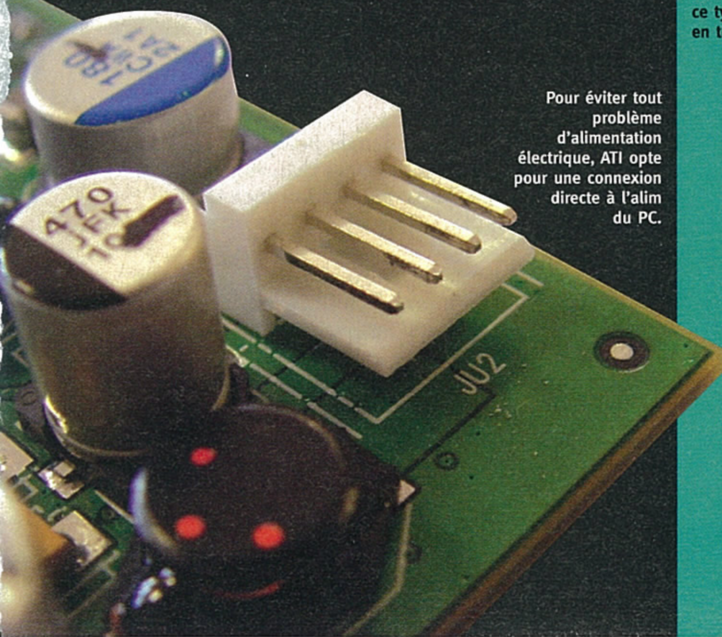
Dans la série « moi aussi je sais le faire », les poils ! Version ATI cette fois. Avec en option, la truffe humide.







ATI sait aussi impressionner la foule : ce type de démo était impossible à faire en temps réel il n'y a pas si longtemps.



Pour éviter tout problème d'alimentation électrique, ATI opte pour une connexion directe à l'alim du PC.

Pilote de course

Je ne résiste pas à l'envie de vous parler des pilotes de cette Radeon 9700. Selon ATI, ils ont été reprogrammés de zéro. Ils marchent parfaitement et tout va bien. Voilà, je l'ai écrit. Maintenant on pourra voir si ça se confirme dans le test. J'aime bien mettre la pression moi... Je ne vous cache pas que je suis sceptique, des années de torture à coup de drivers buggés, ça ne s'oublie pas du jour au lendemain. La nouveauté intéressante, c'est le Smooth Vision 2.0. Les drivers Catalyst ont déjà révélé que l'utilisation de l'antialiasing était enfin simplifiée. La Radeon 9700 devrait permettre d'avoir ce que promet ATI depuis maintenant un moment : un combo qualité/vitesse digne de ce nom.
Les Radeon 9700 devraient être disponibles vers fin septembre chez ATI ainsi que la plupart de ses partenaires (Hercules, Gigabyte, Sapphire, etc.). Le prix conseillé est de 399 dollars, ce qui devrait faire dans les 450 euros TTC avec 128 Mo de RAM. C'est cher, mais c'était prévisible : nous parlons du nouveau haut de gamme PC. Rendez-vous dans le numéro 141, histoire de voir si ces tarifs sont justifiés. Si c'est le cas, ATI pourra pavoiser devant Nvidia pour la première fois depuis bien longtemps. Surtout que le NV30 risque de ne pas se montrer avant encore plusieurs mois, ce qui laisserait une avance confortable à la marque canadienne.

Shuttle SS51G et Advance A-Cube

Les boîtes à tout faire

Je vous l'avais dit dans le n°137, la déferlante des mini-PC était imminente. Deux nouvelles boîtes à pingouins sont maintenant sur mon bureau et ça se confirme : le joueur est gagnant, particulièrement le nomade fan de LAN-party. Mais pas seulement. Les utilisations possibles se diversifient avec la montée en puissance de ces cubes à idées. L'utilisation de bus AGP était inévitable et à mon avis, nous n'avons pas encore tout vu.





Le design plexiglas et métal du A-Cube est très réussi. Dommage que l'intérieur n'innove pas plus.



Son design sobre et efficace avec des boutons et des LED très classe fait du SS51G un concurrent sérieux pour un vieux Cube orné d'une pomme.

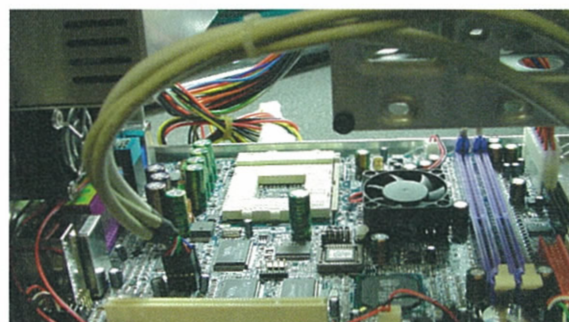
Dans le genre PC multimédia et bureautique, le barebone (boîtier + carte mère) Shuttle SV25 du numéro 137 était déjà vraiment très sympa. Amusant à monter, il m'a fait découvrir un monde PC alternatif, où j'avais senti que la puissance brute ne serait pas longtemps tenue à l'écart. Bingo ! Avec le modèle SS51G, Shuttle fait saliver même les accrocs aux mégahertz.

AGP in ze box

Basé sur un chipset SiS (NorthBridge SiS651 et SouthBridge SiS962), la bête dispose de tous les derniers raffinements. Ce cube accepte les versions les plus modernes des Pentium4 et il est tout à fait possible de coller dedans un 2,53 GHz. Associé à de la SDRAM DDR à 333 MHz (PC2700) et à une carte AGP efficace (même une GeForce4 Ti4600 rentre dans ce boîtier), vous obtenez une moulinette à polygones capable de faire tourner n'importe quel jeu en rigolant. Comme pour le SV25, un lecteur de disquette et un lecteur de CD/DVD (voire un combo graveur) viendront compléter le tout pour faire, si besoin est, un PC totalement autonome. Qui pourrait très bien être votre machine principale. Pour rester « raisonnable », j'ai équipé ma version d'un Pentium4 à 2GHz (version A, les derniers sortis, toujours aussi overclockables) et d'une GeForce4 Ti4200 PNY. Le tout avec une barrette de 512 Mo de RAM DDR Corsair pour faire bonne mesure. Le reste des bonus est géré par des puces supplémentaires sur la carte mère : les ports FireWire par une VIA VT6306, l'Ethernet par un chip Realtek 8100 et l'audio par une autre puce Realtek (ALC-650). Tout ça nécessite quelques drivers mais fonctionne admirablement bien. Reste la question inévitable : comment refroidit-on ce four à pain ?



Difficile de ne pas trouver son bonheur à l'arrière du Shuttle SS51G, même si je pense qu'il aurait été plus malin de mettre la sortie optique à l'arrière et l'entrée à l'avant.



L'espace nécessaire à une ventilation « classique » (fournie) est suffisant. Le niveau de bruit du A-cube est le plus élevé de tous les barebones testés.

Des pipes qui chauffent

Pas la peine de sourire bêtement avec votre esprit mal tourné hein... Le truc nommé « heat-pipe » qui équipe ce boîtier est en fait un système de refroidissement qui capte la chaleur sur le Pentium4, la véhicule par des tiges (les pipes en question, prononcez « paillepe », bande d'anglophobes) pour la dissiper plus loin. Non seulement c'est très efficace et relativement silencieux (ventilo à 3800 rpm), mais en plus cela permet d'agencer l'intérieur du SS51G de manière « saine »,



avec de l'espace au-dessus du CPU. En prime, le Pentium4 est un chip qui chauffe raisonnablement, ce qui facilite la tâche. Résultat, même avec une GF4 Ti4600 (oui, j'ai essayé, curiosité oblige), c'est parfaitement stable. Les performances ? Excellentes, totalement en phase avec ce que l'on attendrait d'un PC de taille classique. La vidéo intégrée, avec un P4 2 GHz, plafonne à 1 819 points sur le 3D Mark2001 SE. Beurk. Mais avec une GF4 Ti4200, on flirte avec les 9 400 points. Joie. C'est même meilleur que ma configuration de test, qui a définitivement un problème. Grmbl...

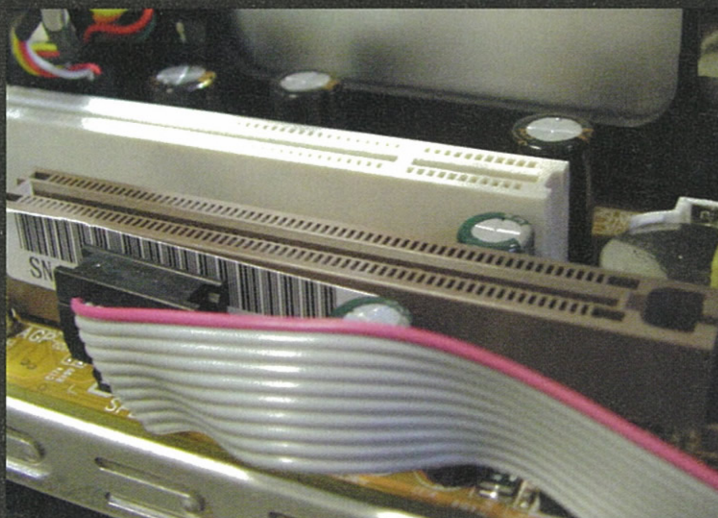
INVENTAIRE DES CUBES

SHUTTLE SS51G

Clavier et souris PS2
2 ports série
4 ports USB 2.0
3 ports FireWire
Interface Ethernet RJ45 10/100
Sortie VGA
Sorties DVI, Composite et S-Vidéo sur carte fille
Sorties audio analogiques 5.1 et casque
Entrée audio micro
1 entrée et une sortie optique
En interne : 2 emplacements SDRAM DDR (PC2700 max), un slot PCI, un slot AGP. Connecteurs IDE, disquette, CD In, etc.
Taille : 200x185x300 mm
Poids : 2,9 Kg
Prix : environ 430 euros TTC

ADVANCE A-CUBE

Clavier et souris PS2
1 port série
1 port parallèle
4 ports USB 2.0
3 ports FireWire
Interface Ethernet RJ45 10/100
Sortie VGA, Composite et S-Vidéo
Sorties audio analogiques 5.1 et casque
Entrée audio micro
En interne : 2 emplacements SDRAM DDR (2100 max), un slot PCI. Connecteurs IDE, disquette, CD In, etc.
Taille : 200x186x292 mm
Poids : NC
Prix : environ 515 euros TTC



Joie, enfin un port AGP dans une mini-box. On voit mal mais même une GF4 Ti4600 tient là-dedans.

Le dissipateur thermique capture la chaleur avec ses petits bras et la transporte par ces tubes vers le ventilateur (équipé d'un autre dissipateur) qui est à l'arrière de la machine. Efficace.

LA CLASSE INTÉGRALE

Modèle à part dans le monde des petits PC, ce boîtier desktop ATC-600 de chez CoolerMaster rentre directement dans la catégorie objet de luxe. Avec un prix en conséquence : environ 300 euros TTC. Pour ce tarif, vous n'avez même pas l'alimentation et encore moins de carte mère, simplement le châssis. Mais quel châssis ! Entièrement en alu brossé (5 kg à vide !) et au format microATX, ce produit a été conçu pour s'intégrer avec style dans un meuble hi-fi par exemple, où à côté de votre ampli Home Cinéma dernier cri. Avec ses deux emplacements 5"1/4 en façade et 2 3 1/2 en interne, il peut devenir la MP3 ou DivX box ultime. Même la façade est à ouverture « lente », agrémentée de 2 ports USB et d'un port FireWire. La ventilation est assurée par 3 ventilateurs de 60 mm (relativement silencieux) en extraction. Comble du raffinement, ce boîtier existe en plusieurs couleurs. Fourrez le tout avec une Abit NV7m (chipset nForce) et vous serez certain de créer quelques jalousies chez les geeks de votre entourage. La disponibilité prochaine de modules SoundStorm (pour nForce1 et 2) logeables en façade 5"1/4 (et qui permettent, entre autres, l'utilisation d'une télécommande) décuple encore le potentiel de l'ATC-600.

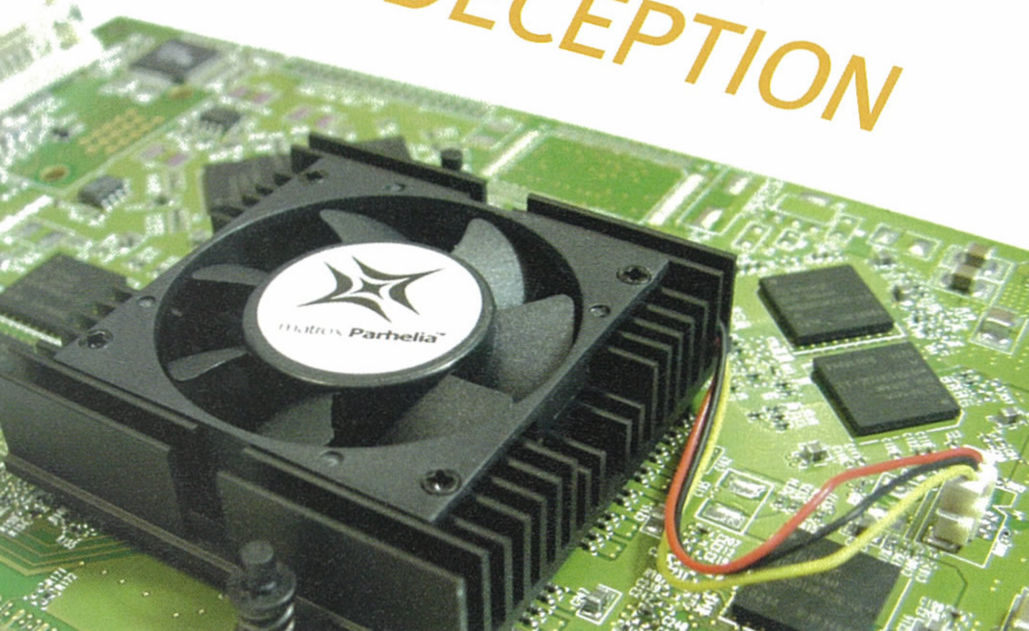
Design mais décevant

Comparé au monstre de Shuttle, le A-Cube de Advance dispose d'un design très attrayant, avec une poignée qui crie « emmène-moi en LAN-party ! ». Mais basé sur le couple SiS740/SiS961, ce boîtier pour CPU AMD est dépourvu de port AGP. Je vous le présente ici car j'apprécie particulièrement son look et sa finition générale. Malheureusement, il reste plus proche du SV25 que du SS51G : sa conception est « classique », avec un ventilateur directement sur le CPU et une double ventilation à l'arrière, qui aura du mal à tenir le coup avec un processeur du genre Athlon XP 2100+. Quand on sait que Shuttle prépare un barebone à base de nForce2 pour processeurs AMD, les chances de succès du A-Cube sont minces. À moins que ce design bénéficie lui aussi rapidement d'une carte mère nForce2. Et là, Shuttle aura une vraie concurrence ! Du reste, Advance propose aussi le I-Cube (chipset VIA P4M266) pour CPU Intel, avec cette fois un port AGP. Shuttle a donc déjà de la compagnie qui compte faire parler d'elle.
Le flot de mini-PC n'est pas près de se tarir. Rien qu'au Japon, il existe depuis des mois des boîtiers très sexy que nous n'avons jamais vus ici (comme les Pandora). Le seul inconvénient majeur de ces solutions : le manque d'évolutivité. Pour le reste, la quête d'un PC silencieux, peu encombrant et si possible joli à regarder semble avancer dans le bon sens. Elle n'est plus synonyme de performances au rabais, c'est le principal.

Matrox Parhelia

La déception

Ce n'est plus vraiment un secret, surtout si vous avez parcouru quelques tests sur le Net : le Parhelia-512 est un chip graphique qui déçoit son monde. Ses défauts rédhibitoires en 3D font de la carte de Matrox un flop pour les gamers. Pourtant, le bonheur n'était pas loin. Les nouveautés sont réellement alléchantes, mais le tout offre trop peu et trop tard pour être réellement séduisant.

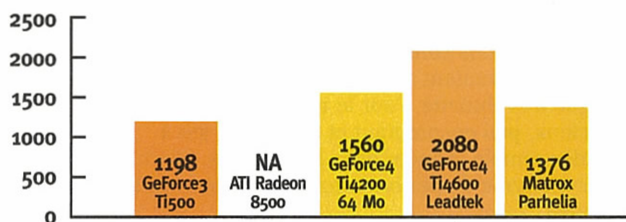




CONFIGURATION DE TEST
AMD AthlonXP 2200+
Carte mère Leadtek (nForce 415D)
512 Mo de RAM DDR PC2100 (2x256 Mo)
Disque dur IBM 7 200 trs/min 80 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers ATI Catalyst 02.2
Drivers Matrox 1.00.04.231
Drivers Nvidia 29.42
Quake 3 Arena 1.17

Pourtant, sur le papier, c'était plus que prometteur. Reprenez le numéro 138 et bavez. J'en remets une couche pour les flemmards qui ne veulent pas ouvrir un numéro vieux de trois mois, qu'ils ne retrouvent peut-être même pas (quoi, vos Joystick ne sont pas tous classés et bien rangés ?). Résumons : mémoire 256 bits DDR double canal (donc 512 bits une fois le marketing passé par là), quatre unités de Vertex Shader 2.0 (ce qui permet à Matrox de crier que c'est compatible DirectX9, ce qui est « presque » vrai), Pixel Shader 1.3 (d'où le « presque » précédent, ça c'est du DX 8.1), quatre textures en un cycle (mais un cycle Matroxien, c'est long, visiblement...), Fragment Antialiasing 16x (FAA 16x), Hardware Displacement Mapping, TripleHead (gestion de trois écrans), DualHead HF (bi-écrans « hi-fi »), etc. Plein de mots compliqués pour faire briller des étoiles dans vos yeux, auxquels je rajouterai le Glyph antialiasing (technique d'antialiasing pour les fonts) et le codage des couleurs sur 10 bits au lieu de 8. La Parhelia est la première carte du marché à travailler en milliards de couleurs, ce qui est intéressant pour les graphistes (j'insiste lourdement, mais tout cela est détaillé dans le numéro 138). Au passage, vous noterez que j'ai dû exploser le record des parenthèses du mag.

CODE CREATURE BENCHMARK PRO



La vraie vie

Contrairement à ATI qui semble avoir trouvé la solution pour faire tourner son Radeon 9700 à plus de 300 MHz, Matrox fait du sur place avec les 220 MHz de son GPU. Pourtant, le futur R300 est plus complexe (107 millions de transistors contre 80 millions pour le Parhelia) et la finesse de gravure de 0,15 micron est identique dans les deux cas. Les 275 MHz de la RAM DDR sont également en dessous de ce que l'on attendait.

Commençons tout de même par le positif. Après tout, il y en a, ne nous privons pas. En 2D, c'est le nirvana. Le panard. Le gros pied des familles. Les réglages des modes bi et tri-écrans sont légion, la qualité est irréprochable (la meilleure du marché, même si ce n'est plus aussi flagrant qu'avant) et le mode 10 bits fera le bonheur des graphistes. Le Matrox PowerDesk nouvelle génération fait donc très bien son boulot. Et je ne vais pas vous en parler plus. Pourquoi ? Parce que ça ne sert à rien. Vous n'achèterez pas cette carte malgré tous ses avantages en 2D. Pas après avoir lu le paragraphe qui suit.

N°1 Mondial des Fabricants de Cartes-Graphiques

G4Ti4600



Spécificités :

. 4ème Génération de GPU NVIDIA®
. Technologie d'affichage nView ™ de dernière génération avec controle convivial pour l'utilisateur
. Lightspeed Memory Architecture II™
. Gestion de la bande passante mémoire améliorée
. Accuview Antiliasing™ : Permet une qualité d'affichage incomparable.











www.msi-multimedia.com
www.msi-computer.fr

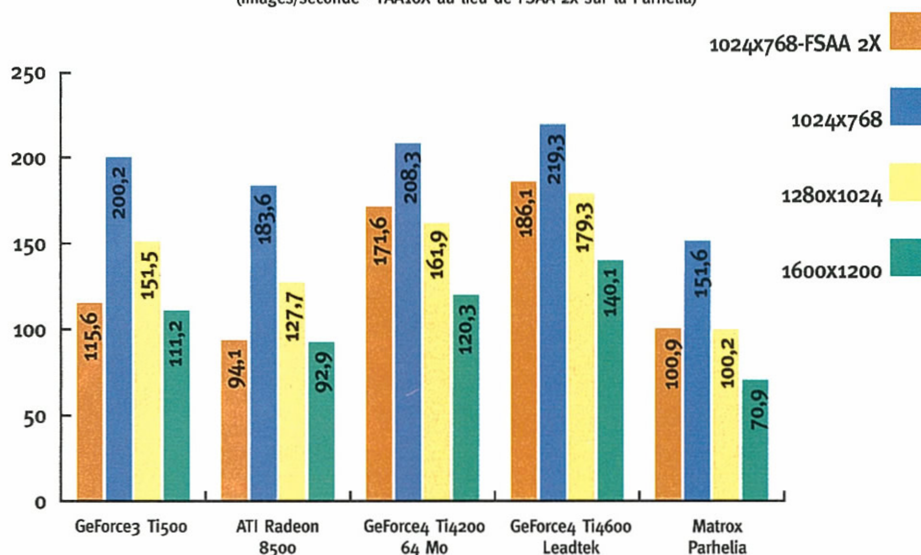
* Les logiciels d'acquisition et de montage WinCoder et WinProducer sont disponibles sur certaines cartes-graphiques.

La punition C'est l'heure de vérité, celle des benchs qui font mal. Attention, avec le changement de ma configuration de test et de certains réglages de mes benchs, tous les scores bougent et pas forcément vers le haut. Ne comparez donc pas avec les anciens mags.
Je n'ai utilisé que des drivers officiels pour ce test, même côté Nvidia, vu que ceux qui traînent sur le Net (30.8x) plantent trop à mon goût.
Pour faire simple, on va prendre le problème à l'envers et voir dans quels tests la Parhelia ne finit pas dernière. C'est vite fait, ce n'est le cas que dans le CodeCreature Pro, qui, manque de chance, présente un affichage buggé avec la carte Matrox. L'eau en pixel shader ne bouge pas avec le reste du décor dans certaines scènes 3D. C'est assez amusant à voir. Mais passons, ce n'est pas le plus important. Ce qui est dramatique, c'est l'ampleur des dégâts. Une simple GeForce4 Ti4200 atomise les scores de la carte de Matrox. Une catastrophe quand on se rappelle que l'on attendait une véritable bombe de la part du constructeur canadien. Même en utilisant d'autres jeux ou tests plus gourmands, comme le Unreal Tournament 2003 Performance Test (build 927), Aquanox ou Soldier of Fortune 2, la donne ne change pas : Matrox reste à la traîne. Le Parhelia, malgré une architecture censée lui donner l'avantage sur les jeux complexes, n'arrive pas à décoller.

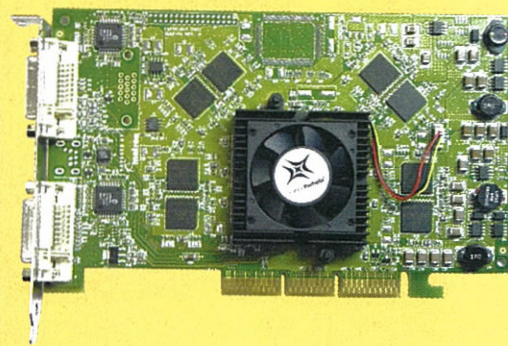
Pourquoi tant de haine ? Comment expliquer un tel décalage entre les spécifications papier et les performances réelles ? C'est assez simple en fait et cela vient de trois éléments invérifiables au moment de la preview : le contrôleur mémoire n'est pas à la hauteur, le chip ne dispose d'aucun système valable d'élimination des faces cachées (il calcule même les polygones non visibles à l'écran, ce con) et la vitesse finale du core est risible (220 MHz alors que Matrox espérait au moins 250 MHz, comme sur les prototypes, voire 300 MHz). Ces trois éléments réunis détruisent les espoirs des utilisateurs qui pensaient enfin avoir sous la main la carte ultime pour jouer et travailler. L'absence de méthode d'économie de bande passante, façon LightSpeed Memory Architecture chez Nvidia ou HyperZ chez ATI, est tout simplement incroyable. Même le mode d'antialiasing FAA16x (voir n°138), certainement le point le plus positif de la carte pour les joueurs, finit par se retourner contre le Parhelia. Encore buggé (il déteste les intersections d'objets et les ombres en stencil buffer), il offre pourtant une qualité d'image supérieure au FSAA 4x des produits concurrents, sans trop perdre en performances, ce qui se voit dans les graphiques. Mais pour être honnête, en 1024x768, sur beaucoup de titres modernes, ça reste trop lent pour être exploitable. Généralement, un simple FSAA 2x en 1024 sur une carte ATI ou Nvidia est préférable. Un constat décevant, une fois de plus.
La Parhelia est une carte lente, trop lente. Et surtout trop chère. Et là, c'est la fatalisation, le coup de shotgun à bout portant pour achever la bête histoire d'abréger ses souffrances : le prix moyen tourne autour de 500 euros TTC (3250 francs, pour faire simple). Ouch. Un prix tout simplement inapproprié pour un joueur qui ne pourra se contenter de perfs 3D aussi mauvaises.
Ce produit a au moins le mérite de rappeler à tous que Matrox est toujours bien présent. Et qui sait, un Parhelia2 viendra peut-être consoler ceux qui comme moi ont été déçus par autant de promesses et si peu de résultats. Un troisième acteur solide ferait du bien au marché, mais pour le moment, il est clair qu'ATI et Nvidia ne sont pas inquiétés dans leur duel.
Et c'est bien dommage...

QUAKE 3 ARENA / HIGH QUALITY – DEMO001

(images/seconde - FAA16X au lieu de FSAA 2x sur la Parhelia)



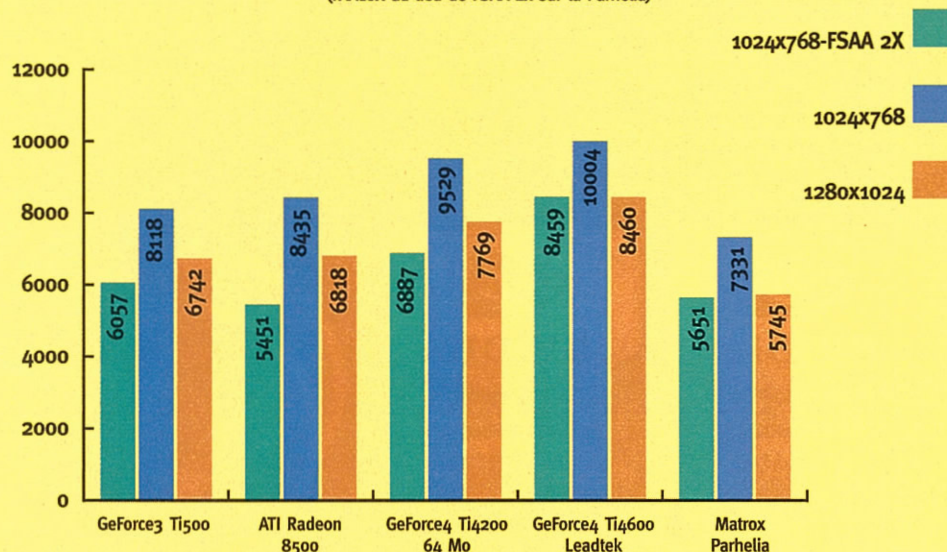




Les drivers Matrox nécessitent l'installation du .Net FrameWork de Microsoft. Ils sont simples à utiliser. Même trop simplistes sur certains réglages.

3DMARK 2001 SE (32 BITS AVEC Z-BUFFER 24/32 BITS)

(FAA16X au lieu de FSAA 2x sur la Parhelia)




Par rapport à une Radeon 8500, cette 9000 Pro intègre de nombreuses fonctions directement dans le GPU pour réduire les coûts.

Radeon 9000 Pro
BRADERIE DE SHADERS

Après le fiasco des GeForce4 « et-moi-je-suis-Batman » MX, extrêmement décevantes car même pas compatibles DirectX 8.1, ATI relève le défi des cartes graphiques à bas prix mais pas complètement castrées. Ça tombe bien, chez Joy, on n'aime pas bien la castration. Si votre budget coince à la barre des 150 euros, la solution se trouve peut-être au pays des bûcherons.





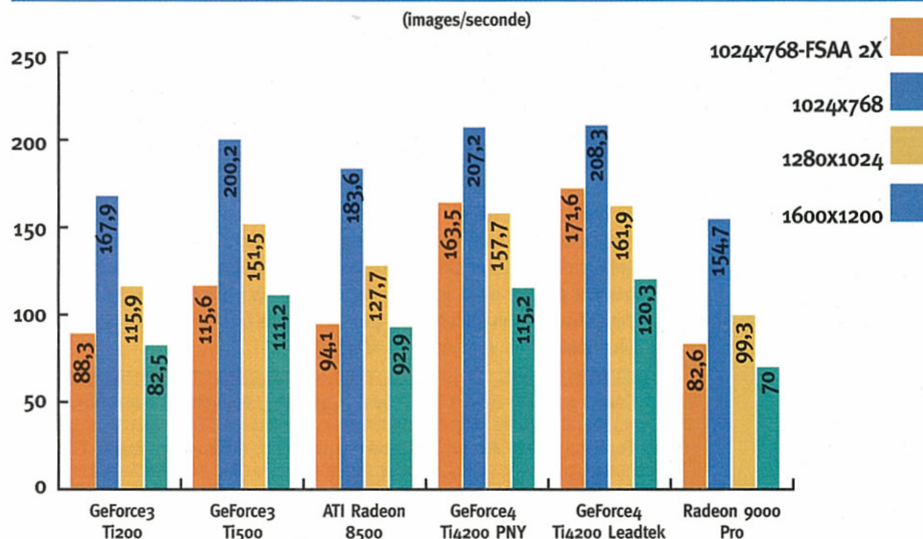

PNY, connu pour ses boîtes très vides, livre enfin des adaptateurs DVI – VGA et un câble TV avec ses cartes.

CONFIGURATION DE TEST
AMD AthlonXP 2200+
Carte mère Leadtek (nForce 415D)
512 Mo de RAM DDR PC2100 (2x256 Mo)
Disque dur IBM 7 200 trs/min 80 Go UDMA100
Windows XP Pro
DirectX 8.1
Drivers ATI Catalyst 02.2
Drivers Nvidia 29.42
Quake 3 Arena 1.17

Plus qu'un test de la Radeon 9000 Pro, le but du jeu va être d'aiguiller les gamers PC fauchés vers la carte vidéo idéale en fonction des brouzoufs durement épargnés par la crise économique mondiale et... quoi j'en fais trop ? Bon. Soit. La question est simple : peu de brouzoufs, envie de jouer, comment faire ?

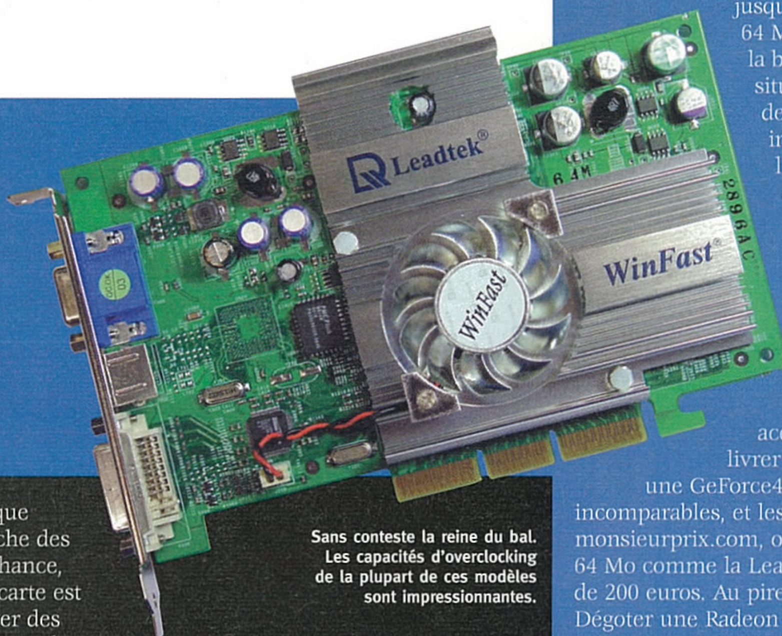
Donnez du shaders aux pauvres Honneur à la petite nouvelle, la Radeon 9000 Pro. Je ne vous cache pas que c'est largement moins sexy qu'une Radeon 9700 et que si j'étais de très mauvaise humeur, je ferais remarquer que le nom « 9000 » est un poil usurpé. Car ce chip (nom de code RV250) est en fait une sorte de Radeon 8500 castré. Mon dieu, quelle horreur. Donc je contredis mon intro ? Oui et non. Oui car il en manque effectivement des bouts (de Radeon 8500) mais non car ATI a fait ça intelligemment (contrairement à une marque américaine très connue qui voudrait que son nom commence par un n minuscule. Les lourds). Pour atteindre un prix indécemment bas, ATI a dû faire des concessions. La première, qui a malheureusement une influence négative sur les performances, est de retirer une unité de traitement de texture par pixel pipeline (qui eux restent au nombre de quatre). Pour éviter le pire, l'unité restante a été optimisée. Même scénario pour les deux unités de vertex shaders du R200. Il n'en reste qu'une mais elle a été boosté pour s'acquitter en partie du travail de sa compagne, lâchement abattue sur l'autel de la réduction des coûts. Ces changements font du RV250 un chip qui n'est pas, loin de là, une bête de course. En contrepartie, on a une puce très bon marché qui sait gérer tous les effets DirectX 8.1. Pas comme certaines GeForce4 « et moi je suis la reine d'Angleterre » MX. La réduction des coûts, quand c'est fait intelligemment, je suis pour. Car le RV250 garde les attributs principaux qui ont fait le succès des Radeon 8500 : HyperZ II, Pixel et vertex shaders, TruForm, antialiasing SmoothVision et décompression MPEG-2 100 % hardware. On gagne même au passage un deuxième RAMDAC à 400 MHz pour avoir un mode bi-écrans efficace et une sortie TV intégrée (1024x768 max).
La vitesse de la Radeon 9000 Pro est de 275 MHz pour le GPU et la RAM (DDR). Une version encore moins chère (Radeon 9000) existe, cadencée à 250 MHz pour le chip et seulement 200 MHz pour la RAM. Mais pudiquement, je n'en parlerais pas : ses performances sont trop justes pour contenter les joueurs qui cornent ces pages...

Les forces en présence Outre la Radeon 9000 Pro, il y a de nombreuses autres cartes sur le marché de l'entrée de gamme. Mais pour les joueurs avides de DX 8.1, le choix est vite réduit. Xabre 400 de SiS ? On oublie tout de suite. D'une part les vertex shaders sont émulés par votre CPU principal, d'autre part les drivers trichent pour avoir un niveau de performances comparable aux cartes concurrentes. Si on désactive les bidouilles d'escrocs faites sur les textures, les perfs s'écroulent. Hop, disqualifié pour dopage. Les GeForce4 MX ? Non. Non, non et non. Nvidia a fait l'erreur fatale avec ce chip de ne pas gérer les shaders que tout le monde veut voir dans les jeux



La dure loi du graphique

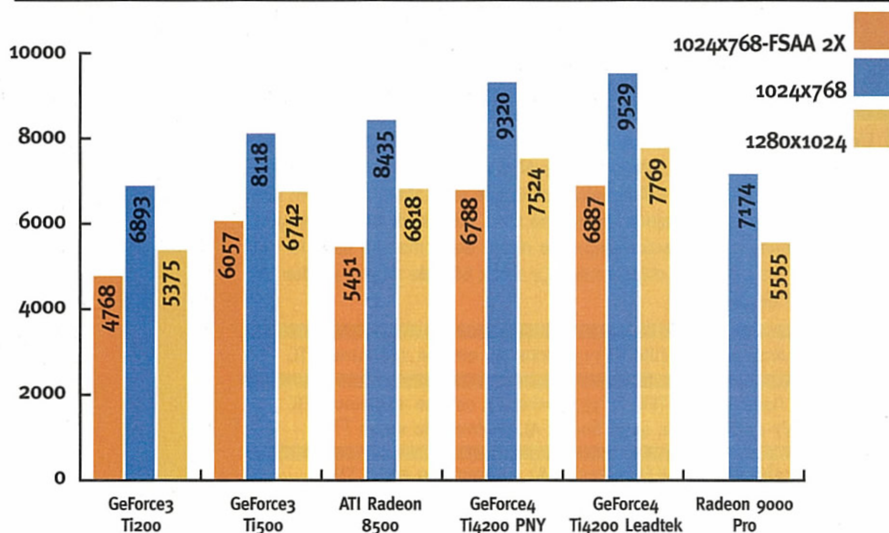
Pour référence, j'ai rajouté dans les tableaux des GeForce3 Ti200 et Ti500 ainsi qu'une Radeon 8500. Et la leçon est claire : la Radeon 9000 Pro est intéressante par son prix, pas par ses performances. Même une GeForce3 Ti200 est plus rapide, à part en Direct3D (d'après le 3DMark2001). Et encore, pas de beaucoup. Pas de surprises de ce côté donc. Les GeForce4 Ti4200 de Leadtek et PNY sont en revanche largement devant, surtout dès qu'on active l'antialiasing.
On peut gratter quelques images par seconde avec le RV250 en activant la compression de texture, au détriment de la qualité graphique. Mais rien de fabuleux. L'absence de score avec antialiasing 2x dans le 3DMark2001 est simple à expliquer : le driver semble toujours fâché avec l'Advanced Pixel Shader (plantage malgré plusieurs tentatives). Alors que ça fonctionne sur R8500.
Malgré la déception évidente à la vue de ces scores, la Radeon 9000 Pro reste intéressante. Car depuis le début de cet article, je vous parle de son prix sans vous dire de quoi il en retourne réellement. Il faut savoir garder un brin de mystère jusqu'au bout il paraît... Les versions 64 Mo devraient être disponibles sous la barre des 150 euros. Mais la situation américaine laisse espérer des prix beaucoup plus intéressants. Sur Pricewatch.com, les tarifs débutent à moins de 85 dollars. Soit moins de 600 francs pour une carte 100 % compatible DirectX 8.1 et suffisamment polyvalente pour remplir d'autres fonctions que le jeu. Une solution idéale pour les joueurs occasionnels. Mais pour les autres, les accrocs, la seule solution est de livrer quelques pizzas pour se payer une GeForce4 Ti4200. Les performances sont incomparables, et les prix déjà très raisonnables. Sur monsieurprix.com, on trouve facilement des modèles 64 Mo comme la Leadtek testée ici pour moins de 200 euros. Au pire, il reste la solution de l'occasion. Dégoter une Radeon 8500 ou une GF3 Ti500 à un prix cassé est toujours possible. Jouer dans de bonnes conditions pour moins de 200 euros sur PC, c'est donc possible. À condition d'être malin.



Sans conteste la reine du bal. Les capacités d'overclocking de la plupart de ces modèles sont impressionnantes.

PC. À proscrire. Il ne reste finalement que les GeForce4 Ti4200, qui sont en revanche des produits très intéressants. Manque de chance, là on explose le budget vu qu'une telle carte est souvent à plus de 200 euros. Pour trouver des modèles à moins de 200 euros, il faut généralement se passer de sortie TV, de bi-écrans et si possible pouvoir faire ses courses dans le XIIe arrondissement de Paris, là où tous les revendeurs se sont agglomérés. La situation aura peut-être évoluée quand vous lirez ces lignes : Nvidia ne restera pas les bras croisés devant cette menace de perte de parts de marché. Les prix des GF4 Ti4200 peuvent donc subitement baisser, ce qui serait une excellente nouvelle. Éventuellement, une solution basée sur le même GPU mais à des fréquences inférieures est aussi envisageable, vu la réserve de puissance de ce chip. Dans le doute, je me base sur ce qui existe, mais ouvrez l'œil lors de vos achats.

Leadtek sait que vous aimez torturer leurs GF4. Du coup, elles sont bien protégées, même en entrée de gamme.



top HARD

Finito le soleil ? Ça sent la grisaille de la rentrée ? Mais nooooon, tout va bien. Regardez ces prix ! C'est pas un chouette cadeau pour avoir la patate ça ? AMD et Intel ont profité de la trêve estivale des acheteurs pour continuer leur guerre. Pas de cessez-le-feu au pays des CPU. Idem chez les cartes graphiques. La GF4 Ti4200 reste la reine incontestée pour les joueurs malins. Son prix baisse toujours et ses performances restent incontestablement les meilleures sur ce créneau. Les emplettes de rentrée vont être intéressantes !

Doc Caféine

Le processeur

C'est un vrai bonheur. La guerre AMD/Intel fait chuter les prix à une vitesse hallucinante. Même si l'écart de prix se resserre entre les deux ténors, AMD mène toujours la danse. Les amateurs de CPU Intel peuvent, cela dit, enfin se faire plaisir sans risquer le découvert. L'avantage principal est de pouvoir acheter un processeur P4 à 1,8 GHz (1,8A, les derniers sortis) pour l'overclocker tranquillement à plus de 2 GHz (2,2 facilement, 2,4 pour les plus téméraires et avec de la RDRAM).

Config 1 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 98 euros TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 2000+ (1,67 GHz), environ 150 euros TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 2100+ (1,73 GHz), environ 200 euros TTC, ou Intel P4 2,0A GHz, environ 240 euros TTC

La RAM

Les prix de la RAM DDR sont restés stables pendant l'été. La menace d'une remontée est toujours là mais les tarifs des modèles DDR haut de gamme restent assez élevés par rapport à la 2100 « de base ». Préférez toujours de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. J'en profite pour passer la config 3 à 512 Mo ! Soyons fous.

Config 1 et 2 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 70 euros TTC

Config 3 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC2700, environ 200 euros TTC

La carte vidéo

L'été nous abandonne mais la GF4 Ti4200 reste. Aucune concurrence à l'horizon sur ce créneau de prix. En revanche, pour les joueurs vraiment fauchés, ATI et sa Radeon 9000 Pro feront éventuellement des heureux. Pour rire, je vous remets une phrase amusante du numéro d'été : « Gardez un œil ouvert, une config 3 sera sûrement mieux lotie avec du Parhelia-512 inside ! ». Ah, j'y aurai vraiment cru jusqu'au bout. Merci Matrox. On n'est pas près de voir cette marque dans le Top Hard tient...

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 190 euros TTC

Config 2 : GeForce4 Ti4200 64 Mo, environ 190 euros TTC

Config 3 : GeForce4 Ti4400 128 Mo, environ 300 euros TTC

La carte mère

L'excellente Asus A7V333 voit son prix baisser d'une vingtaine d'euros, un point positif de plus ! Un rapport qualité/prix aussi intéressant mérite réflexion et le KT333 de VIA est plus stable que le KT266A, ce qui est une excellente nouvelle. Je rajoute aussi une carte mère DDR pour Pentium 4 Intel en Config 3, pour accompagner le retour de la marque dans le Top Hard. Elle est à base de chipset Intel. Ça serait bête de ne pas profiter de la stabilité de ce dernier.

Config 1 : Asus A7V333 (VIA KT333/socket A), environ 124 euros TTC

Config 2 : Asus A7V333 (VIA KT333/socket A), environ 124 euros TTC ou Abit NV7-133R (nForce 415D/Socket A), environ 160 euros TTC

Config 3 : Abit AT7 (VIA KT333/socket A), environ 200 euros TTC Abit BD7 II (Intel i845E / Socket 478), environ 155 euros TTC

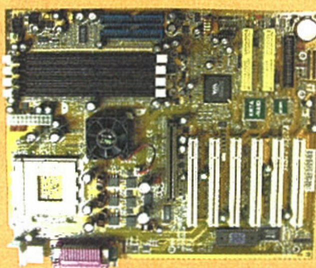
La carte son

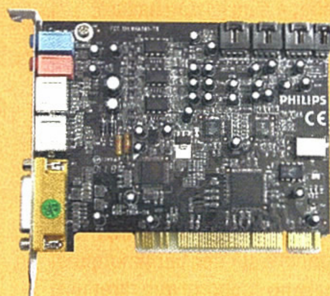
Les cartes Philips sont toujours à mon sens les meilleures d'un point de vue qualité sonore. L'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 110 euros maintenant), mais on commence à trouver des versions OEM pour environ 75 euros. Cela dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec par exemple l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est très intéressant. À noter également, le prix ultra-attractif de la Live Player 5.1?

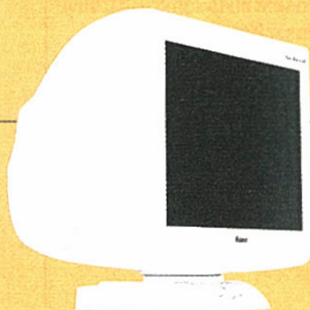
Config 1 : Philips Seismic Edge, environ 50 euros TTC ou SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 40 euros TTC

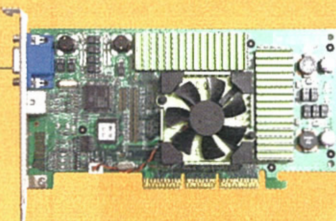
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 80 euros TTC

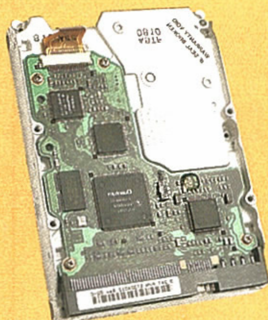
Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 170 euros TTC SoundBlaster Audigy Platinum, environ 240 euros TTC

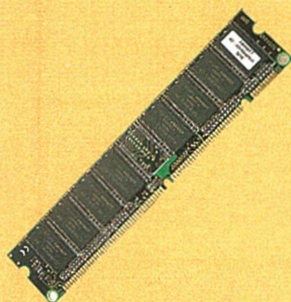












Le lecteur de DVD/CD-Rom

Elément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de lire tous les formats disponibles actuellement. Sans parler des hors-séries Joystick DVD. Ouais, je fais de la pub si je veux.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 35 euros TTC

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 35 euros TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 65 euros TTC

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les prix continuent de chuter et pour le moment, les IBM 120 GXP me semblent être les meilleurs. Autant en profiter tant que la marque existe... Ils sont silencieux, fiables et rapides. De plus, IBM fournit une panoplie de logiciels très complète pour par exemple descendre encore le niveau de bruit (et ce, sans massacrer les perfs).

Config 1 : IBM 120GXP 60 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 95 euros TTC

Config 2 : IBM 120GXP 60 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 95 euros TTC

Config 3 : IBM 120GXP 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 110 euros TTC

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appeler votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est, dans ce cas, le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear DS108FR : environ 120 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 25 euros TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 25 euros TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Iiyama HM703UT (Vision Master 413), environ 330 euros TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 450 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 530 euros TTC

Config 3 : 22 pouces Iiyama HA202DT (Vision Master 512), environ 950 euros TTC



Quoi de Neuf

Doc Caféine



Logitech Pocket Digital

Décidément, le marché des appareils photo digitaux « gadget » n'en finit pas d'accueillir des nouveaux modèles. Je sais, le terme gadget est un poil péjoratif. Et honnêtement, vu la qualité générale des photos prises par ces appareils, c'est un peu normal. Logitech contourne ce problème en proposant un produit sexy : dimensions ridicules (1 cm d'épaisseur pour moins de 9 de longueur et 5,5 de largeur), poids de 54 grammes, finish en alu brossé, système d'ouverture pratique et utilisation ultra-simple. Cela fait du Pocket Digital un produit attirant. Mais attention, ne l'achetez pas pour ses qualités techniques. Annoncé comme un appareil 1,3 Mégapixel, il ne capture en fait qu'en VGA (640x480) et peut stocker 52 images dans ses 16 Mo de mémoire Flash. Si vous sélectionnez le mode 1280x960, le nombre d'images reste le même : l'appareil ne fait qu'interpoler le résultat. Et moins bien que n'importe quel soft de traitement d'image.
La batterie lithium-polymère se recharge quand on branche l'appareil sur le port USB et permet de faire environ 4 séries de 52 photos. Dépourvu de zoom, de flash, d'écran de contrôle et de réglage de focale, ce gadget revient cher et n'offre pas une qualité suffisante pour immortaliser vos souvenirs (les images sont très pixélisées). En revanche, pour envoyer des preuves de vos exploits aux concours débiles de vos dernières LAN-party, ça devrait suffire.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 190 EUROS TTC

Electrolux Trilobite

Je ne pensais pas vous parler d'aspirateurs un jour dans cette rubrique. Et pourtant... Les Suédois d'Electrolux ne me laissent pas le choix. Comment voulez-vous que j'ignore l'existence d'un truc aussi surpuissant que le Trilobite ? Le rêve de tout geek qui se respecte : un aspirateur autonome, plat, pesant 5 kg, et qui va même se recharger tout seul. Le bonheur. Guidé par des capteurs à ultrasons disposés sur tout le tour de son « corps », selon le principe du sonar, le Trilobite est capable de se remplir d'1,2 litre de poussière avant de demander à aller se vider.
La bestiole est censée savoir passer sans problèmes sur les tapis, carpettes, et escalader les câbles qui traînent souvent là où il ne faut pas grâce à un système de roues et de suspensions astucieux. Sa brosse aspirante est également révolutionnaire paraît-il. Hum. Moi je dis que ce qui serait révolutionnaire, c'est que ce bidule à près de 10 000 francs sache nettoyer tout seul sous mon bureau. Allez mon gars, montre-moi comment tu slalomes entre deux caissons de basse et du câblage pour 2 PC... Ah, tu fais moins le malin quand il faut rouler sur la tranche !

FABRICANT : ELECTROLUX
SITE WEB : TRILOBITE.ELECTROLUX.SE
PRIX : ENVIRON 1 500 EUROS TTC



Logitech Trackman Optical

Entre Microsoft et Logitech, c'est à celui qui sortira le plus de périphériques sans fils. Fatalement, pour nous autres sales joueurs sans pitié, c'est rarement synonyme de qualité. Le transfert des signaux entre la souris ou le trackball et le PC est souvent trop lent pour suivre l'action frénétique d'un jeu (au hasard, un Quake-like).
Ce Trackman Optical est une fois encore victime de ce syndrome, et c'est bien dommage. Car les fans de trackballs auraient là de quoi satisfaire à peu près toutes leurs exigences, à condition d'être un aficionados de la forme Logitech (je rappelle aux accrocs de la souris que Microsoft et Logitech ont souvent deux approches très différentes de l'ergonomie sur ces périphériques et que les fans de l'une ne supporte que rarement l'autre). Celui-ci bénéficie d'une construction soignée et surtout d'un revêtement particulièrement agréable au toucher. On trouve tous les boutons nécessaires et même plus : roulette cliquable, boutons avant et arrière bien pratiques pour le surf sur le Net et trois boutons assignés par défaut à des nouvelles fonctions du cru de Logitech. Du tout bon pour bosser, dommage que les joueurs soient lésés.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 70 EUROS TTC



Microsoft Multimedia Keyboard

Ce nouveau clavier Microsoft (uniquement PS/2) ne plaira pas à tout le monde. Si les fonctions multimédia sont bien pensées et pratiques, avec des boutons faciles d'accès, le reste est très différent des précédents claviers de la marque. Microsoft a choisi de copier le touché « mou » de Logitech. Par rapport aux autres produits MS, la frappe est donc beaucoup plus souple. Du reste, si on regarde le look de ce clavier ultra-plat, il est clair qu'il vise à concurrencer la gamme équivalente du constructeur suisse. J'estime que l'ancien touché Microsoft était plus plaisant pour travailler, mais celui-ci est mieux pour jouer. Quand on passe des journées sous Word, il vaut mieux pouvoir tester avant d'acheter, c'est vraiment une affaire de goût. Pour le reste, on retrouve le principe des touches de fonction avec double rôle de l'Office Keyboard (une touche permet de verrouiller le mode avancé ou d'utiliser le mode classique), tout comme la disposition particulière du pavé de touches suppr, Fin, page suivante, etc. Le logiciel permet de reconfigurer les touches multimédia, pour par exemple lancer ICQ au lieu de Messenger.
La photo représente le modèle anglais, désolé...

Fabricant : Microsoft
Site Web : www.microsoft.com
Prix : environ 40 euros TTC



Microsoft Optical Mouse Blue

Ha ha ha... Je ne résiste pas à l'envie fourbe de vous expliquer d'où vient la couleur bleue de cette nouvelle souris optique Microsoft (que l'on retrouve également sur les nouveaux claviers). Je cite le communiqué de presse, c'est trop jouissif : « Plébiscité par plus de 46 % des utilisateurs, le bleu symbolise la réassurance et le dynamisme... » Oh ? Le bleu donc ? Allons bon ? Il est passé où le vert tout beurk de la Xbox censé être la couleur préférée des gens. C'est bizarre ça quand même...
Bon, trêve de méchancetés gratuites : cette nouvelle Optical Mouse Blue est très réussie Un peu trop légère pour certains, elle reste très agréable à utiliser et son revêtement est plaisant. Elle est équipée de l'indispensable molette de défilement qui fait aussi office de troisième bouton. Par rapport à sa cousine, il manque juste les boutons de navigation Internet. Elle est évidemment compatible USB et PS/2.
Parallèlement, MS a sorti une édition « Gamer » de son IntelliMouse Optical classique. C'est strictement la même (capteur 6 000 images/sec, 5 boutons, etc.) mais avec un revêtement gris du plus bel effet.

Fabricant : Microsoft
Site Web : www.microsoft.fr
Prix : environ 47 euros TTC



Umax AstraPix Mini et 340

Connu pour ses scanners, Umax dispose également de toute une gamme d'appareils photo digitaux aux tarifs attractifs. Comme le Pocket Digital de Logitech, ils visent une utilisation dans le genre de ce que proposait Polaroid il y a quelques années : de l'instantané pas toujours d'une qualité irréprochable. Pourtant, un truc minuscule à environ 50 euros TTC comme l'AstraPix Mini (même gabarit que le Luxo du numéro précédent) offre des images plus propres que le produit « classieux » Logitech ! Avec ses 8 Mo de mémoire Flash (16 photos max en 640x480), il vaut mieux avoir un PC pas loin cela dit... Le modèle 340 (8 Mo de RAM aussi) se distingue par la présence d'un flash et un look à faire pâlir d'envie le phaser du Capitaine Kirk.
À part un problème pénible (l'appareil repasse dans sa configuration par défaut quand il s'éteint), il offre là encore une qualité meilleure que ce que son prix laisserait penser. Les deux appareils fonctionnent avec des piles classiques et sont livrés avec une suite de softs complète de chez Arcsoft (obligatoire pour récupérer les images) ainsi que des stands de fixation.
Mais seul le 340 est capable de passer en mode Webcam, d'assez mauvaise qualité il faut quand même le dire. On ne peut pas tout avoir...

Fabricant : Umax
Site Web : www.umax-europe.com
Prix : environ 100 euros TTC

NeoCroN, dU nouVeau



Pour les joueurs cherchant une alternative à Anarchy Online dans le genre « MMORPG Futuriste », il ne vous reste guère que Néocron qui est toujours en bêta à durée indéfinie. Même si le jeu semble souffrir de quelques problèmes techniques (ce mois-ci un serveur envoyait un patch faisant planter le client), il s'étoffe peu à peu et l'un des meilleurs reflets de ses possibilités est cette FAQ très complète qu'on trouve à cette adresse : www.neocrononline.com/cgi-bin/r.cgi/betaguide.html. Ne surtout pas manquer le plan des développeurs qui donnent un avis très objectif sur le jeu, son stade actuel et les quelques problèmes techniques auxquels ils ont eu à faire face.

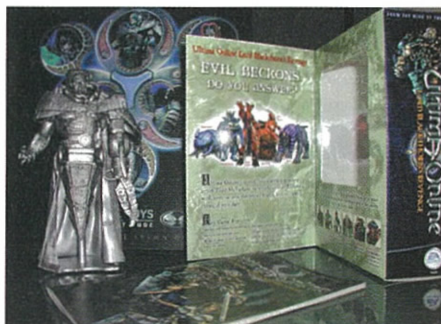
NeT NEwS

UNE RUBRIQUE RÉSEAU PRESQUE ENTIÈREMENT CONSACRÉE À L'EXCELLENT EARTH & BEYOND. FANS D'ELITE, VOTRE COMPTE EST BON. AH, ET PUIS AUSSI UN COUP D'ŒIL À L'AVANCEMENT DE SHADOWBANE. BONNE RENTRÉE !

iansolo@joystick.fr et arctor@joystick.fr

UltiMa OnliNe's tOuCh

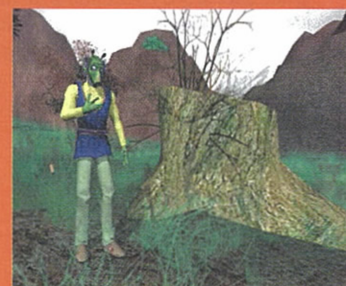
D'après Gamespy, Ultima Online offrirait bientôt à l'abonné d'UO l'accès à un service qui lui permettrait, tenez-vous bien, de changer le nom de son personnage. Donc si je comprends tout, au lieu de développer un jeu entièrement en 3D pour éviter de crever la gueule ouverte face aux autres MMORPG, Origin se lance dans des « services » qui pourraient être écrits en trois lignes de visual basic. Bon remarquez, ça pourrait être pire : ça pourrait être payant. Ah... attendez... Gamespy précise aussi que ça sera payant (une trentaine d'euros). Il y a bien des années, en cour de recréation, on utilisait à tout va, l'expression « Oh tu te touches ! ». À cette époque, en 1981, je me demandais à quoi ressemblerait ma vie d'adulte, et si j'aurais encore l'occasion d'utiliser cette phrase et voilà qu'Origin répond à cette interrogation en 2002.



GaLaxie LointAinE

Pour les quelques rares personnes en France qui n'ont pas pu se rendre à l'E3 avant les vacances, sachez que vous allez tout de même pouvoir visionner les vidéos de Star Wars Galaxies pour vous faire une petite idée de l'avancée du moteur comme si vous y étiez. On y entraperçoit le système de combat, le graphic engine et les effets qui ont déjà été implémentés, on y visite une petite bourgade, on découvre un appartement réservé aux persos très riches ainsi que le palais de Ackboo le Hut. Bref, le minimum syndical. Bon, c'est certain, c'est filmé sur un écran pourrave avec une mini-Dv et parfois même, on pourrait croire que c'est tonton Raymond qui a filmé votre anniversaire juste avant d'avaler une poignée d'anti-parkinsoniens mais bon, c'est déjà ça. On trouve ces vidéos ici : http://swg.stratics.com/content/gallery/videos/e3/e3.shtml.

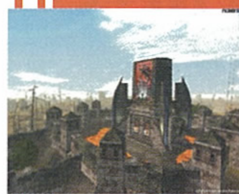




FuNcoM chaNge dE patRon

Cet été, il y a eu pas mal de remue-ménage chez Funcom, des restructurations, des trucs comme ça. Mais, finalement, tout a l'air d'aller pour le mieux chez le développeur d'Anarchy Online. Le nouveau big boss se nomme Trond Arne Aas. Il déclare : « J'espère mettre mes diverses expériences au service de cette société pour la mener à la maturité et au succès… » Suit après une liste de ses précédents jobs justement : Directeur à Lycos Europe, diplômé en physique quantique et en physique des matières solides et conception dans l'armée de vrais missiles pour tuer des gens et tout (ndlr : décidément, le patron de Microids avait déjà conçu la centrale à inertie de l'Exocet. À quand l'inventeur de la bombe chimique chez Cryo ?). Ah, eh bien voilà, je savais qu'il avait fait quelque chose d'utile dans sa vie pour la conception de jeux vidéo.








DuEl de baRbuS

Neverwinter Night n'a pas attendu longtemps pour rencontrer à tort ou à raison le succès et des dizaines de milliers de fans. Sur le site officiel, les joueurs amateurs de mode solo ou de jeu réseau peuvent désormais downloader plus de 500 scénarios créés par d'autres passionnés. Mais mieux encore, on y trouve aussi un gros module appelé War Wizard dont l'auteur est un gars de Bioware et qui, comme son nom l'indique, permet des duels de magiciens avec des baguettes, des chapeaux, des cotillons, des lapins et des Claudia Schiffer.



À moNdes VirtUels, frIc réEl

Parlons gros sous. Le très sérieux site online Business 2.0 analyse le succès d'Everquest et des MMORPG et nous balance quelques chiffres et remarques dignes d'intérêt. Le jeu de Sony (qui compte toujours 433 000 inscrits) génère à peu près 5 millions de dollars par mois qui vont dans la poche du susnommé. Ils mentionnent aussi une marge brute de 40 % ce qui ne me semble pas énorme, à moi qui ai travaillé dans l'industrie des biscuits apéritifs. Enfin, on apprend que sur les 145 millions d'Américains qui s'adonnent au vice des jeux vidéo, seul un petit million a actuellement souscrit à l'un de ces jeux qui font perdre tant de temps aux gens. Ils rajoutent aussi que d'après une enquête, deux tiers des joueurs ne sont pas particulièrement portés sur le online. Pas grave, les studios se contenteront du bon tiers. Un cabinet d'analyse du marché pense même que bientôt, ces mondes perdront de leur attrait en perdant de leur nouveauté. Cela semble contredire les propos de Smedley, le chef technology officer de Sony qui lui, pense que Galaxies pourrait rapporter plus de blé que le dernier film de Star Wars. J'aurais pu y croire, seulement dans le reste de l'article on apprend que le monsieur a une antenne satellite sur son bateau pour jouer à Everquest quand il est au large. Forcément, ça décrédibilise.




télex

Encore un site sur FIFA :
www.fifakulte.com



Du côTé de chEz ArtHur

Mythic, le développeur de Dark Age of Camelot vient de révéler quelques nouveaux éléments de Shrouded Isles, leur nouvelle extension. Au chapitre donc, le tout nouveau moteur graphique, une nouvelle race, deux nouvelles classes par royaume et trois nouveaux continents, pour chacun des camps. Pour revenir sur le point de vue technique, Shrouded Isles profitera plus particulièrement aux cartes vidéo (Geforce 3, 4) tirant pleinement parti des fonctionnalités direct X8.1 avec notamment des inévitables effets d'eau et des textures bien plus fines. Les trois nouveaux continents ont d'ailleurs été conçus tout spécialement à cette occasion. Côté classes de perso, on trouve le nécromancien et le sauvage, deux nouveaux cursus qui feront beaucoup rire, gageons-le, votre conseiller à l'ANPE lors de votre prochain entretien d'orientation.

MaC ExPo

Alors que le monde Macintosh se réjouit de l'adaptation prochaine d'Everquest, on apprend que les possesseurs de ces machines seront parqués sur des serveurs spécialisés et non pas mélangés au commun des mortels sur le monde normal de Luclin-PC. On explique ça dans la FAQ officielle par une raison qui me semble bien fumeuse : « La raison principale de ce choix est que beaucoup d'utilisateurs de Mac débarqueront pour la première fois dans le monde d'Everquest. Il faut qu'ils vivent la meilleure expérience possible sur un « terrain neutre » et qu'ils n'aient pas à rentrer en compétition avec des joueurs sur PC qui ont une avance substantielle sur eux ». Mais n'est-ce pas un peu les traiter comme des assistés, incapables de s'adapter ? Notez bien qu'ils ont des Macs.

La comptable ne va pas être jouasse

Parfois, Sony online se lâche, sans qu'on sache bien pourquoi, mais c'est tant mieux. C'est ainsi qu'ils ont jeté en pâture quelques zones totalement gratos pour agrandir leur monde, et cela au cours des années durant lesquelles ils ont produit une pelletée entière d'extensions payantes, parfois très chères. Cette semaine, Jaggedpine, une forêt (de conifères, mais je dis ça au pif) viendra s'ajouter au monde de Norrath. L'endroit est réservé aux possesseurs de l'extension Shadows of Luclin. Et pour ceux qui veulent du plus gros et du plus cuir, il reste toujours le nouvel add-on, Planes of Power qui devrait satisfaire de ce côté-ci les plus atteints.

En septEmbre daNs Les sAlles



La prochaine apparition publique de Doom 3, ce grand timide, se fera lors de la Quakecon 2002. D'après gamespot, le son a fait une excellente impression lors de l'E3 et pour cause : ID s'était fait construire une mini-salle de ciné pour 20 personnes. C'est en réalité un endroit insonorisé, mais à l'envers, conçu pour ne pas que le brouhaha des conventions ne vienne troubler la paisible ambiance feutrée et intimiste que l'on connaît de Doom. La démo devrait aussi être très différente de celle du dernier Salon, et les heureux invités auront droit à un niveau totalement inédit. Peut-être cette projection sera-t-elle si impressionnante que des journalistes mourront de peur, par poignées entières, que les rédactions de tous les magazines spécialisés seront dépeuplées, et que le cursus de grand reporter en produits interactifs deviendra de plus en plus demandé.

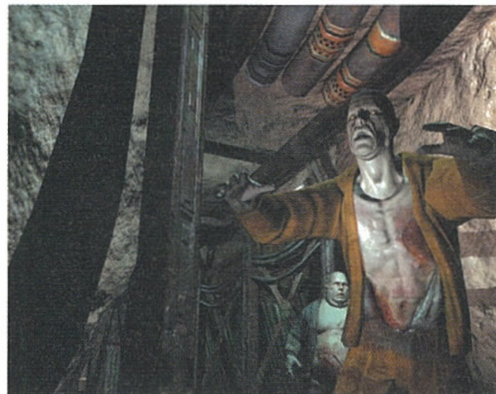
télex

Pour les fans de Wolfenstein, un nouveau site communautaire en français :
www.rtcw-fr.com









La dernière tribu



Grande nouvelle pour les fanas de Tribes 2. Non seulement Sierra vient d'annuler son projet idiot d'extension solo pour leur jeu, mais en plus, il annonce la ressortie du FPS contenant toutes les updates ainsi qu'un nouveau contenu incluant des mods et des cartes conçues par les meilleurs spécialistes du genre. Mieux encore, tout ce pack sera vendu pour une bouchée de pain, soit à peu près dix dollars (ce qui avec le cours du prix des jeux français devrait nous faire 50 euros ici. Oui, je plaisante).

télex

Un portail français destiné à SWAT : Urban Justice au
www.swatuj-fr.com

VOUS DEVINEREZ JAMAIS OÙ JE SUIS PARTI EN VACANCES CET ÉTÉ. MHHH ? IBIZA ? THAÏLANDE ? CLUB MED' DE GARGES-LÈS-GONESSE ? PFFF, NON, C'EST NAZE TOUT ÇA. BIEN MIEUX, LES GARS ! CET ÉTÉ JE SUIS PARTI POUR UNE PETITE CROISIÈRE DU CÔTÉ DE TAU CETI, BETA HYDRI ET 61 CYGNI.

Si, si. Bon c'est vrai, je me suis pris un méchant coup de rayons cosmiques et maintenant j'ai les pupilles rose pâle. Et puis les bibelots souvenirs ramenés de Praetorium Mons, ça craint un peu dans mon intérieur high-tech. Mais, nom d'une comète, quelle balade ! Faut que vous testiez ça, vous aussi. D'ailleurs je vous ai mis un lien pour accéder au site de l'agence de voyage. Contactez-les, vous verrez, ils sont super sympas.



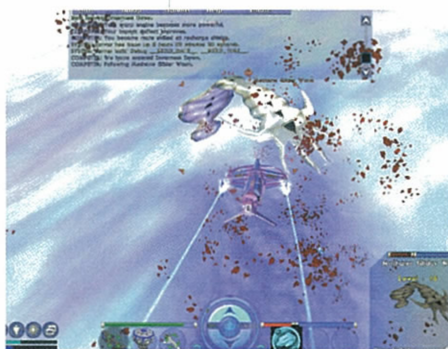



E&B sera certainement la bonne surprise de cette rentrée.

La vie, l'univers ET LE RESTE

Y a pas à dire, Earth & Beyond, le nouveau MMORPG spatial des coyotes de Westwood Studios, c'est de la balle bébé. De la balle cosmique, même. En phase de bêta depuis un an tout juste, Earth & Beyond tourne déjà au poil. Difficile de croire qu'on participe à un Stress Test tellement c'est peaufiné, léché et tout et tout. Depuis le temps qu'on attend ça. Un jeu qui s'inspire de Elite, Privateer et autres Sundog,

Earth & Beyond


La chasse au ver de Méthane.



online de surcroît. J'en connais à la rédac' qui vont apprécier. La première chose qui assure avec E&B, c'est le concept. Vous vous retrouvez dans la peau d'un pilote de l'espace avec une galaxie gigantesque pour terrain de jeu. Vous pouvez décider de démarrer une carrière de pirate et aller fritter la faune de l'espace. Ou, si vous êtes plutôt du genre baba cool, opter pour l'existence plus tranquille de commerçant ou d'explorateur du cosmos. En ce sens Earth & Beyond est un vrai jeu de rôle qui devrait séduire des types de joueurs différents.
Mais, tout d'abord, quelques mots sur le background. Après avoir développé le voyage dans l'espace, l'espèce humaine s'est rapidement scindée en trois groupes : les Terran, une caste mercantile, les Progen, des bastonneurs-nés et les Jenquai, sortes de Christophe Colomb du futur. Les Jenquai, comme on pouvait s'y attendre, ne tardent pas à découvrir une porte spatiale aux confins du système solaire. Redoutant que ce nouveau mode de transport puisse servir à des fins militaires, ils tentent de garder cette découverte secrète. Mais les Terran, qui ont des espions partout, ont vent de l'affaire et s'allient avec les Progen pour prendre le contrôle de la porte. S'ensuit


Après avoir buté une bestiole, un rayon tracteur achemine le butin directement dans les soutes.




Comme dans Elite, on pourra améliorer tous les composants de son vaisseau.




Sur les bases, on croise les autres joueurs. Les textures sont magnifiques.

une guerre terrible, la « Gate War », où les trois branches de l'humanité sont quasiment décimées. Finalement, vers la fin du XXIIIe siècle, une paix fragile succède à la tourmente. Entre-temps, de nouvelles portes spatiales ont été découvertes. Ces portes furent installées par un ancien empire extraterrestre. Maintenant qu'elle en maîtrise la technologie, l'espèce humaine est capable d'atteindre les coins les plus reculés de la galaxie. Ce que ne manquent pas de faire les trois castes qui se répartissent naturellement la colonisation du cosmos. C'est à cet instant, tadam !, que vous entrez en scène.






Trop marrant : des carcasses de dinosaures en orbite dans la ceinture d'astéroïdes.

Le dernier restaurant avant LA FIN DU MONDE

Vous pouvez créer cinq personnages par compte. En premier lieu, vous choisissez votre espèce. Ce qui détermine vos points forts et votre occupation principale dans le jeu. L'objectif des Terran n'est pas la conquête territoriale ou militaire, mais plutôt le profit et l'expansion des marchés. La démographie galopante des Terran les oblige à découvrir sans cesse de nouvelles sources d'approvisionnement. Les Progen sont les descendants des premiers colons envoyés sur Mars. C'est une caste de clones génétiquement modifiés, conçus pour être des surhommes et élevés dans l'amour de la guerre. Un peu paranos sur les bords, ils sont convaincus que la survie de l'humanité passe par le surarmement. Enfin, les Jenquai, qui sont les moins nombreux. Héritiers des premiers explorateurs interstellaires, ils sont habitués à vivre en gravité zéro. Moins forts physiquement que les autres humains, ils ont développé d'autres atouts comme une agilité et des réflexes hors du commun. Leur perception est aussi au-delà de la normale. La recherche de la connaissance est le credo des Jenquai, un peu mystiques sur les bords, puisqu'ils sentent des manifestations de la présence divine un peu partout dans la galaxie.

Vient ensuite le choix de la classe : commerçant, guerrier ou explorateur. Vous pouvez renforcer vos atouts en prenant un métier en rapport avec votre espèce. Ainsi le meilleur guerrier sera un Progen et le meilleur commerçant, un Terran du Sentier. Rien ne vous empêche de créer un hybride, mais il sera plus balancé (un Terran Warrior ou un Progen Explorateur, par exemple, six combinaisons au total). À chaque archétype correspond ensuite un style de vaisseau. Les vaisseaux des guerriers mettent l'accent sur l'armement. Les Traders ont des soutes bien plus spacieuses pour emporter davantage de fret. De meilleurs systèmes et senseurs sont l'apanage des explorateurs. Comme dans Elite, vous aurez la joie d'acheter de nouveaux composants pour améliorer votre vaisseau. Chaque engin a un look bien particulier et, avec un peu d'expérience, vous serez capable d'identifier le métier et le niveau d'un autre joueur rien qu'à l'apparence de son engin.

Dans un souci d'équilibre entre les personnages, chaque classe d'Earth & Beyond n'a pas accès à tous les équipements possibles. Rien de plus normal. Quel intérêt de développer un Guerrier Progen si un Commerçant Terran peut utiliser les mêmes gros guns qui déchirent ? Une fois parvenu à un certain niveau d'avancement, un Commerçant pourra certe équiper des armes plus puissantes, mais au grand jamais les meilleures disponibles.





Le guide du routard GALACTIQUE





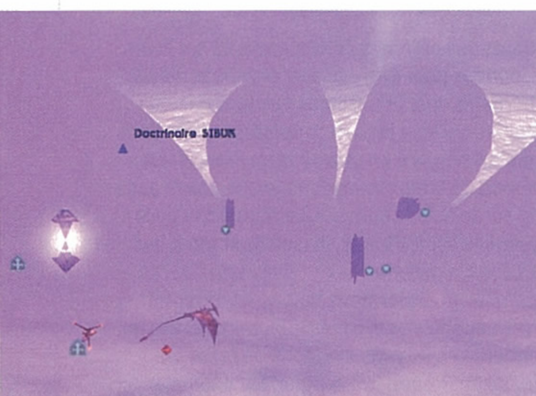
Ce qui frappe le plus pendant les premières minutes de jeu dans Earth & Beyond, c'est la grande facilité de prise en main. Les coyotes de Westwood (créateurs de la série des Command & Conquer) n'en sont pas à leur premier essai, et ça se sent. L'interface quasiment-tout-à-la-souris ne devrait pas effrayer quiconque, même un ganymédien en bas âge. Et plus, on est conduit dans nos premiers pas par un système de tutorial rudement bien fichu. Impossible de ne pas tout piger après ça.
Avant tout, Earth & Beyond est l'inverse d'un jeu bourrin où on se sent obligé de taper du rat pendant des heures pour monter l'expérience de son avatar. Westwood a volontairement développé un jeu où on s'amuse en moins d'une heure. Le truc idéal pour s'éclater au boulot entre midi et deux. Ça n'en est pas moins un univers persistant, avec de grandes possibilités d'évolution.
Le niveau d'un personnage est déterminé par trois barres d'expérience : combat, exploration et commerce. Vous gagnez des points d'exploration en visitant des secteurs inconnus. Vous obtiendrez alors des améliorations pour vos senseurs. Ainsi que de meilleurs systèmes de camouflage, ce qui vous permettra de vous faufiler dans des zones craignos sans être forcé de combattre. L'expérience de Combat provient mmhh… des combats. Vous serez récompensé par une plus grande puissance de frappe. Quant au commerce, vous progresserez en achetant et revendant des marchandises mais aussi en manufacturant des biens. En gagnant des niveaux, un commerçant héritera notamment de tarifs préférentiels. Faut voir le business que j'ai déjà mis en place avec mon Trader. J'achète du bœuf surgelé sur Terre que je vais revendre le prix de l'or dans un coin paumé du côté de Vega. Au retour, plutôt que voyager à vide, je repars chargé à bloc de perruques synthétiques qui partent comme des p'tits pains sur Terre, vu la recrudescence de chauves de nos jours. Opération juteuse parce que j'ai pris soin de repérer les contrats de commerce. Mais je suis passé par des périodes moins rutilantes. Notamment quand j'avais acheté tout un stock de bouquins à l'eau de rose, Collection Harlequin, que j'avais bien du mal à fourguer – comme c'est bizarre – aux mineurs de la ceinture d'astéroïdes. Vous marrez pas, les militaires d'une base Progen se sont jetés dessus, la bave aux lèvres.



Le passage en mode Warp permet de se déplacer rapidement.







Il est possible d'entrer dans l'atmosphère de certaines planètes.



Rencontre surprise : une comète.

Dans l'espace on vous entendra CRIER DEUX FOIS

Difficile de ne pas tomber sous le charme du graphisme. Faut dire que, pour la circonstance, j'ai taxé une GeForce4 Ti 4400 à Caféine. Et Earth & Beyond en 1600x1200, crévindiou d'bœuf surgelé, ça a de la gueule. Grave, grave, grave. Les planètes sont gigantesques, les textures à hurler de joie, le frame rate en béton armé. « J'ai vu tant de choses que vous, humains, ne pourriez pas croire ! De grands navires en feu surgissant de l'épaule d'Orion. J'ai vu des rayons fabuleux, des rayons C briller dans la porte de Tannhauser… » Pas besoin de se balader en short avec un pigeon pour sortir ce genre de discours (Rutger Hauer dans Blade Runner, pour les puristes). Suffit de passer en Warp et d'aller faire un tour du côté d'Odin Rex, un des nombreux secteurs de la galaxie. L'espace est loin d'être vide. Entre deux voyages, on ira se docker à une base. Celles-ci sont très variées, du Grand commandement militaire terrien à la station de minage en orbite autour d'une

géante gazeuse. Le passage dans les bases est obligé pour qui veut prendre des missions, acheter de l'équipement ou savourer une mousse au bar local. C'est dans les bases que l'on trouve des NPCs. En discutant avec eux (système de QCM, tout en anglais pour l'instant), on obtiendra des informations sur le scénario général et on se verra offrir différentes missions, de l'exploration scientifique à la chasse au pirate. Il y a un générateur de missions dynamiques qui se chargera de vous confier une aventure adaptée au niveau et à la classe de votre personnage. Quand on est à quai, on contrôle un personnage en 3D vue de derrière. À la création, il est bien sûr possible de choisir son apparence, ses fringues, ses lunettes bioniques, ses tatouages et autres cicatrices. Les looks sont vraiment chouettos et le grand nombre de combinaisons possible permet de ne pas ressembler à monsieur tout le monde.

Au sortir d'une base, près d'une centaine de destinations différentes nous attendent. Les différents secteurs de la galaxie sont reliés entre eux par les fameuses portes spatiales. Certaines pourront être d'accès limité, en fonction du scénario ou de votre appartenance à telle ou telle caste. Pour les déplacements intra-secteur, on passe en mode Warp. On navigue alors en vitesse accélérée entre les nébuleuses et les nuages de particules, en croisant souvent des trucs marrants comme des cimetières de vaisseaux, des carcasses de dinosaures en orbite, des bases de pirates abandonnées, des bases de pirates plus du tout abandonnées, ou, mes préférés, les gigantesques monstres de l'espace.

Ce n'est pas beau, ça ? Hum ?













E&B encourage l'action à plusieurs.

Salut et encore MERCI POUR LE POISSON

Quand il a fallu peupler la galaxie, les designers de Westwood se sont vautrés dans la métaphore sous-marine. Ainsi on pourra croiser tout plein de crustacés, larves, poulpes et autres crevettes cosmiques dont la taille oscille entre celle de votre vaisseau et le volume d'une petite lune. La chasse est une activité qui se pratique en groupe. D'abord parce qu'on bénéficie d'un bonus d'équipe en jouant à plusieurs (jusqu'à 200 % d'expérience en plus). Ensuite, parce que chaque classe de joueur possède ses atouts et peut en faire profiter les autres. Les commerçants ont la compétence pour recharger les boucliers protecteurs. Les guerriers peuvent attirer à distance les monstres et décharger leurs boucliers d'un coup pour les faire exploser, etc. C'est pendant les combats qu'on apprécie l'ergonomie efficace d'E&B. On peut suivre automatiquement un membre de l'équipe. Ou bien désigner une cible aux autres joueurs d'un clic sur un icone. Y a pas à dire, c'est rudement bien fichu. Jusqu'au rayon tracteur qui permet de récupérer à distance le butin sur les cadavres des monstres.

Par l'installation d'équipements électroniques (devices), on pourra améliorer la résistance du vaisseau aux différents types d'attaques (énergétique, chimique, ecm, psionique, etc.) Les calmars de l'espace peuvent aussi être très dangereux quand ils utilisent des systèmes pour vous paralyser ou inhiber votre réacteur ou vos boucliers. Surtout quand vous vous battez à proximité d'un trou noir et que vous ne pouvez plus warper pour vous échapper. Raison de plus pour chasser en groupe.

Globalement INOFFENSIVE

La mort est gérée de manière assez courtoise dans E&B. À savoir que l'on ne perd rien. On aura juste une pénalité sur le gain d'expérience, le temps de regagner quelques XP. Lorsque notre vaisseau est détruit, on a le choix d'être régénéré à la dernière base visitée. Ou, si par chance un Jenquai explorateur fait partie de l'équipe, il pourra nous ressusciter grâce à sa compétence spéciale.

Bref de bref, Earth & Beyond est ma bonne surprise de cet été. En attendant la sortie de Freelancer et Star Wars Galaxies, voilà un nouveau venu spatial qui devrait nous faire patienter en beauté. Contacté au sujet de sa sortie sous nos latitudes, Electronic Arts nous a avoué ne pas avoir prévu de version localisée pour l'instant. C'est dommage, d'autant qu'on croisait des gens de tous pays pendant la bêta : des Danois, des Espagnols, des Français… Il faudra donc se le procurer sur Internet. Vu la bonne santé du stress test, Earth & Beyond devrait sortir comme prévu en septembre. Chouette !

DES CLANS À L'ÉCHELLE DE VILLES, UNE BONNE DIZAINE DE RACES, DES GUERRES INTENSES ENTRE FACTIONS RIVALES, 100 GRAMMES DE BEURRE ET DU BON SAUCISSON DE GNOU, VOICI LE CHOUETTE MENU DE SHADOWBANE. RESTE À SAVOIR QUAND NOUS POURRONS PASSER À TABLE...





ShADoWbANe

GENRE : MMORPG
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Wolfpack Studio
SORTIE PRÉVUE : Octobre 2002

Jeu de rôle médiéval-fantastique massivement online, Shadowbane part d'une excellente idée : baser le gameplay exclusivement sur les combats entre joueurs. Des outils leur seront fournis pour qu'ils s'organisent en clans, se hiérarchisent et construisent leurs propres villes. Les factions rivales n'auront plus qu'à s'allier, s'entredéchirer pour redessiner la carte du monde.

À la création du personnage, les joueurs auront le choix entre une dizaine de races, dont certaines fort exotiques tel que demi-géant, Shade (race inspirée des Méliboneens d'Elric le Nécromancien), Aracoix (hybride mi-homme mi-oiseau capable de voler), Centaures ou encore Minotaures. Puis, et c'est tout de suite plus classique, ils devront choisir leur profession entre les sempiternels Guerrier, Magicien, Guérisseur et Voleur.

Les premiers niveaux seront consacrés à apprendre les bases du jeu et à fritter du monstre pour monter en expérience. On appelle ça « faire du leveling », mais on peut tout aussi bien appeler ça « s'emmerder » ou encore « jouer à Everquest », le vocabulaire est encore très ouvert. Tant qu'ils seront novices,



les joueurs ne pourront pas être attaqués. Passé le dixième niveau, bienvenue chez les grands : ils choisiront enfin leur sous-classe, par exemple Druide pour un Guérisseur, ou Templier pour un Guerrier. Il y en a entre six ou sept par classe, et elles confèrent de nouveaux pouvoirs. Le véritable jeu pourra enfin commencer la chasse aux joueurs !

Mille fois retardé, dix mille fois patché, où en est aujourd'hui Shadowbane à un mois de son lancement commercial ? Les derniers patches ont changé pas mal de textures, répondant à la critique numéro un des joueurs : « c'est moche ». Et il est vrai qu'après ce coup de peinture, Shadowbane est tout de suite beaucoup plus avenant. Sur la carte, les villes se créent, sont détruites, comme il était prévu dans le projet, mais les bugs sont encore très nombreux. Bugs côté joueur, mais aussi... plantages fréquents des serveurs. Cependant il s'agit d'une phase bêta et tous les MMORPG sont passés par là. La question étant : « Le jeu sortira-t-il fini le mois prochain ? ». On a déjà vu à peu près tout arriver, de la catastrophe totale (Mankind), au petit miracle (Anarchy Online). Eh ben tiens... réponse le mois prochain.

monsieur pomme de terre

Mille fois merci à Ellyrion. Que les larmes de Baryalla se déversent dans sa piscine.

Déjà un forum francophone très actif :
www.alliancenaerth.com/forum.

Le site officiel se trouve ici :
http://shadowbane.ubisoft.com



bob arctor



Sales, grossiers, crasseux, barbares. Les croisés version école publique.

Stronghold crusader

« Je suis le duc Arctor issu de la longue lignée du hameau de Meuh les vaches en Picardie. Mes hauts faits d'armes et le fait que j'ai perfectionné ou inventé une trentaine de techniques de fuite m'ont valu auprès de mes compagnons, que j'ai abandonnés, le surnom d' « Arctor cœur de Rat ». Envoyé en croisade par erreur, à la suite d'un pari idiot fait lorsque j'étais ivre, me voici en route pour Chypre, tentant de dissiper ce malentendu avec les autorités ecclésiastiques qui essayent de me convaincre que tout ça, c'est pour le bien de l'Église. Je tente de dealer mon retour contre quelques piécettes de plus lors de la prochaine quête, et propose d'envoyer ma collection de poules savantes au pape, m'engageant même sur la construction d'une cathédrale de 700 m de haut entièrement faite d'éponge, un truc révolutionnaire pour l'époque, mais rien n'y fait : à la tête d'une armée composée d'une douzaine d'hommes, on m'envoie reprendre la ville sainte. Pour me laisser convaincre, j'exige l'aide de toute la technologie de l'époque : un bélier que l'on me remettra sur place et une escouade de sapeurs, spécialisés comme leur nom l'indique, dans la destruction des murailles ennemies. »

J'ai toujours cru qu'un saladin, c'était ces sortes de mélanges de tomates, d'olives et d'œufs durs arrosés de sauce vinaigrette et que l'on trouve tout prêts dans un emballage plastique (ils sont vendus dans les fast-foods). En fait, il semblerait que non. Selon toute vraisemblance, ce Saladin, était un chef de guerre kurde qui rassembla les armées musulmanes sous sa bannière, qui envahit le royaume de Jérusalem et qui provoqua la troisième croisade menée par le roi Richard et Philippe Auguste. Bon, eh bien je n'étais pas tombé si loin, comme quoi, la culture générale ça sert. En ce moment, il semblerait que nous soyons en pleine semaine internationale de la croisade. Je dis surtout ça à cause de l'actualité ludique, et de ce



GENRE STRATÉGIE/GESTION
ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR FIREFLY STUDIOS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 2002





Une petite ville paisible nommée Jérusalem.

Ah le X[e] siècle. À cette époque, les paysans n'étaient pas aussi heureux et satisfaits que maintenant, ils ne possédaient pas d'aussi grandes terres et n'étaient pas autant pétés de thunes. C'est bon, je plaisante.

Medieval Total War qui pointe lui aussi le bout de son nez et dont on vous parle dans ce numéro. Les croisades, quel thème idéal pour un jeu : il faut dire que ce genre était propice à fasciner le noble européen avec son concept du voyage lointain, d'émerveillement face au choc des cultures, l'assurance d'une perte de poids majeure entre Saint Jean d'Acre et Constantinople, et l'assurance qu'en revenant, on retrouverait une maison remplie d'enfants, mais pas forcement les nôtres. Non vraiment, un siècle au poil, comme je les aime.

BÂTIR POUR mieux tenir

« …Je suis enfin arrivé en Terre Sainte. Deux mauvaises nouvelles m'attendent : suite à une erreur d'intendance, le bélier qu'on me remet est un vrai bélier. La perspective de pouvoir me tricoter des gants avec sa laine ne me réconforte pas totalement puisque j'ai perdu la grande majorité de mes doigts à cause de la lèpre. Mais ça aurait pu être pire : j'aurais pu attraper l'un de ces rhumes et, avec cette grande chaleur, il n'y a rien de plus pénible que de souffrir d'un vilain coup de froid. Mes hommes me manquent. Surtout mon fils. Peut-être n'aurais-je pas dû tous les échanger contre ce sac de graines de sésame dont je compte faire le commerce à mon retour en France. L'autre mauvais présage, c'est que les autorités locales m'ont mis à la tête d'un détachement composé de la seule force armée qui restait à disposition, des paysans allemands. Pourvu qu'ils parlent le français. »

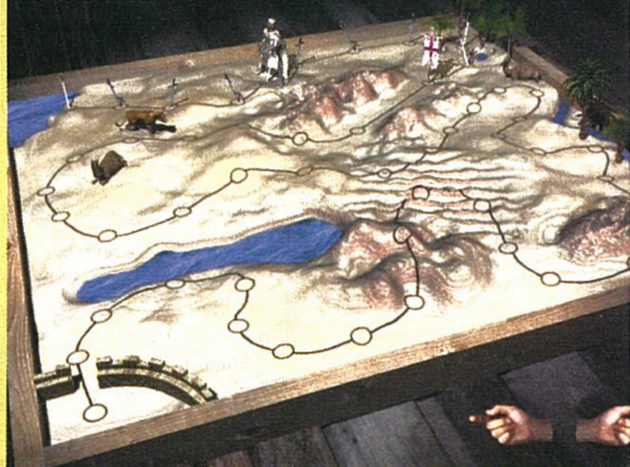
Stronghold est tout autant un jeu de siège qu'un jeu de gestion à la Settlers. En fait, on retrouve quelques éléments de gameplay qui semblent hérités de cette série de titres ennuyeux de Blue Byte. Tout d'abord, il y a cette sorte de course de relais avec l'agriculteur qui vient déposer du blé sur une estrade où tout le monde peut se servir, le meunier qui vient la récupérer pour approvisionner le moulin puis qui rapporte de la farine au même endroit. Dans un second temps, le boulanger viendra prendre cette dernière afin de faire du pain et l'entreposer dans la grange d'où il pourra être consommé. En fait, on assiste à un manège incessant de villageois se croisant dans la cité où le centre est marqué par l'emplacement du grenier et de l'hôtel de ville.

Le principe est très réussi et c'est ici qu'il faut la jouer fine : un placement habile des bâtiments est nécessaire pour optimiser le temps de construction. Cela se complique d'autant que les ressources (viande produite par la chasse, mines de pierre et de fer) peuvent être considérablement éloignées de notre cité.

Le bon développement de la ville et du village, qu'il soit à l'intérieur ou à l'extérieur d'une place forte, est essentiel. La gestion de son stock de serfs devient primordiale à partir du moment où l'on sait qu'ils sont particulièrement sensibles aux taxes et aux famines. L'une des variables à surveiller à tout prix est leur moral sur lequel on pourra agir en bâtissant des choses qui leur plaisent tant comme de ridicules jardinets, des églises, où, tout au contraire, d'autres symboles qui leurs imposeront le respect. On pourra choisir par exemple une décoration urbaine à base de bûchers et de piloris, histoire de faire taire le José Bové qui sommeille en eux. Autre élément essentiel de la construction : les terrains. Ici, plus question de se servir d'étendues infinies d'herbe. On se retrouvera bien souvent à contempler de la terre craquelée ou au minimum bien sèche. Tactiquement parlant, cela offre beaucoup moins d'options pour placer les cultures ou les places fortes, et généralement on doit s'établir sur la carte à un point où se trouve une oasis ou un point d'eau.

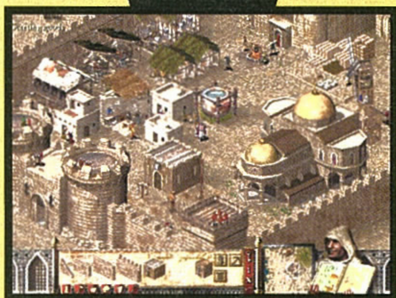


Détachement de l'armée arabe. En noir, les assassins.



Une nouveauté : les missions skirmish reliées les unes aux autres.





Une ville de taille moyenne avec sa cathédrale.



Stronghold permet toujours de manier des formations importantes de troupes.

Jérusalem, TOUT LE MONDE DESCEND

« …J'ai faim, mais bien moins que mes hommes qui n'ont pas à leur disposition des petits sachets de graines de sésame. Je les mange la nuit, en cachette, pour ne pas leur donner de vilaines idées. Nous avançons lentement, mais nous ne sommes plus qu'à une centaine de jours de marche de Jérusalem. Pourtant, le fait que Gunter soit cul de jatte et que Dirk soit un nain ne permet pas une progression optimale. Ce matin, l'un de mes hommes, je crois qu'il se prénomme Hans, ou peut-être Karl, s'est avancé vers moi l'épée à la main et les yeux injectés de sang. Il était comme menaçant et hurlait en brandissant une poignée d'écorces de graines de sésame trouvées à côté du feu. Mais que pouvait-il donc bien vouloir me dire ? Il faut vraiment que je me décide à apprendre cette langue. »

Le moteur de Crusader est le même que celui du Stronghold de base, à quelques exceptions près. Bien sûr, beaucoup seront déçus de constater qu'il est toujours en 2D avec de véritables morceaux de sprites partout. Heureusement, il fait encore son office, malgré une vétusté apparente. Stronghold Crusader propose, cette fois-ci,









Rien de tel que d'enflammer des gens avec lesquels on a un différend.

de très nombreuses missions et campagnes (quatre). Ces dernières nous mettront aux commandes des armées chrétiennes ou des forces de l'Islam nous faisant incarner les rois Richard et Saladin. Chacune d'elles propose une suite de scénarios illustrant les étapes et les sièges les plus importants de la troisième croisade, et ce, du point de vue des deux opposants. Tout l'intérêt de la chose est qu'elle nous fait alterner, dans la même histoire, des missions de siège et de défense. On devra tour à tour apprendre à construire une place forte efficace et à diriger une armée en bon ordre tout en effectuant un maximum de micro-gestion entre les différents types de combattants.

Le mode Skirmish, qui était plutôt absent du premier jeu, est lui aussi un nouveau morceau : de nombreuses cartes permettent d'étudier toutes les stratégies offensives et défensives grâce à une topographie variée. Pour ce qui m'a été donné de voir, l'I.A. est encore d'une plus grande fourberie qu'avant et l'ordinateur semble désormais pouvoir tirer parti de chaque type de troupes. Pour l'instant, côté bugs, seul le noble (le nôtre, pas de bol) a tendance à se coincer dans son hôtel de ville lorsqu'il doit partir à l'attaque. C'est sans doute un problème de pathfinder, mais il se peut aussi que ce soit un gros couard. En multijoueur, on note aussi l'apparition des factions contrôlées par l'ordinateur. En fait, dans la bêta que j'ai, elles ne brillaient pas par leur subtilité et souvent d'une façon identique sur une carte donnée. Espérons que cela va pouvoir s'améliorer par la suite. Outre un mode totalement libre (jeu de construction et de gestion sans ingérences extérieures), on trouve aussi une suite de scénarios d'affrontements en solo composée d'une cinquantaine de missions à difficulté croissante.

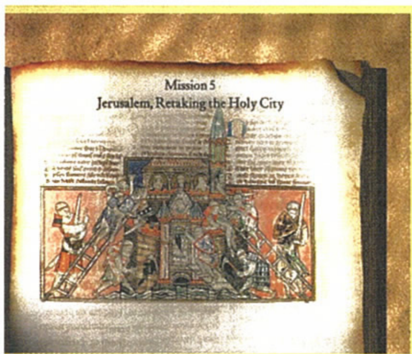
DU CHANGEMENT dans la continuité

« Nous sommes en vue de la Ville Sainte. Elle est beaucoup plus grande que je pensais, et sauf erreur, beaucoup plus vaste que Meuh les vaches. J'ai enfin pu contribuer à la guerre sainte en joignant ce qu'il restait de mes troupes (un bélier) à l'armée du Roi de France. En définitive, j'ai plutôt bien fait de venir : j'aurais pu rater ce spectacle pyrotechnique extraordinaire avec tous ces gens recouverts d'huile bouillante ou ces chevaux trottinant dans la poix enflammée. Non vraiment, on dira ce qu'on voudra, mais ces orientaux savent y faire question art de la guerre. Bon, il faut que je me rende au briefing d'avant l'assaut car y a de bonnes chances que mon idée de catapulter des lépreux dans l'enceinte de la ville remporte un maximum de suffrages »

Les nouveaux dangers de la Terre Sainte sont multiples mais ne surpassent pas en létalité les forces ennemies. Des archers montés sur des chevaux à la piétaille qui manie particulièrement bien le cimeterre en passant par les assassins qui escaladent les fortifications au grappin, on n'aura que très rarement le temps de s'ennuyer. Les guerriers arabes ont aussi une fâcheuse tendance à incendier tout ce qui dépasse des murailles. Pour ce faire, ils ont à leur disposition de multiples unités qui se révèlent être, pour la plupart, des pyromanes en herbe. Puisque les assaillants savent aussi bien se servir du feu, cela oblige à repenser la disposition des bâtiments (éviter de les coller les uns aux autres) et à placer des citernes d'eau pour éteindre un éventuel incendie le plus rapidement possible. En règle générale, les sièges menés par l'armée arabe durent bien moins longtemps que ceux nous opposant à des compatriotes européens. Autre changement, le jeu semble parfois obliger le joueur qui aime se retrancher à effectuer des sorties hors de la protection des murailles afin de se débarrasser de tout ce que les archers ne peuvent pas atteindre. Pour conclure, Crusader s'annonce comme une suite encore plus passionnante que son premier volet même si elle ne semble pas, esthétiquement parlant, totalement différente. Et si Crusader semble bien moins spectaculaire de ce même point de vue que Medieval Total War, il se réserve cet aspect de gestion économique très réussi qui fait au minimum la moitié de son intérêt.

Le Skirmish et son cortège de nouveautés.







bêta version





Icewind Dale II a un goût prononcé pour les GROSSES bestioles.

PETE BOULE

Icewind Dale II

Bonne nouvelle. Les p'tits gars programmeurs auraient enfin compris qu'il faut surtout un bon scénario pour faire un bon jeu de rôle. Ça peut paraître idiot, dit comme cela, mais lorsqu'on voit la pauvreté scénaristique du premier Icewind Dale, et surtout celle de Heart of Winter, son add-on, on se dit qu'il est toujours bon de rappeler quelques généralités.

Baldur's Gate II chez Vivagel, bien sûr...

On le savait déjà : Baldur's Gate II est une réussite en matière de gameplay. Le jeu regorge de trouvailles tant dans la gestion des personnages que dans son aspect technique. Ainsi, on retrouve les principes de progression des personnages propres à Baldur's Gate II empêchant le développement trop rapide des personnages Grosbills. Les différentes compétences possibles sont tout aussi nombreuses, et obligent le joueur à « penser » ses personnages à travers une certaine philosophie. De là à dire qu'il est contraint de respecter les alignements qu'il choisit, il n'y a qu'un pas qu'on peut se permettre de franchir. Sur la base de Baldur's Gate II, Black Isle réitère ce qu'il avait tenté de faire dans le monde de Icewind Dale.

D'accord. Icewind Dale n'était pas très bon. Espérons que les p'tits gars de Black Isle corrigent le tir dans ce second volet.



Un peu de finesse dans un monde de brutes

La base du jeu étant définie, autant parler un peu de son contexte. L'action se déroule dans le monde d'Icewind Dale, ce genre de royaume bien gras et bien barbare plongé dans une longue période de glaciation, et où les peuplades du moment se réchauffent la gueule à grands coups d'épée dans le bide. La seule saison connue est l'hiver, et les canons de beauté répondent plus à la pilosité et aux muscles saillants qu'aux sourires ultrabrightés d'une poufiasse anorexique. C'est sûr, Icewind Dale est violent, et le deuxième ne devrait pas déroger à cette règle. Mais ce n'est pas parce qu'il y a du sang chaud sur la neige qu'il n'y a pas de cerveau dans la tête des autochtones (et dans celle des développeurs, par la même occasion). Dans le domaine des évidences, Icewind Dale s'annonce globalement plus physique, tant dans les performances des personnages





GENRE JEU DE RÔLE
ÉDITEUR INTERPLAY ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR BLACK ISLE
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2002

Les effets visuels des sorts de combat seront toujours aussi spectaculaires.

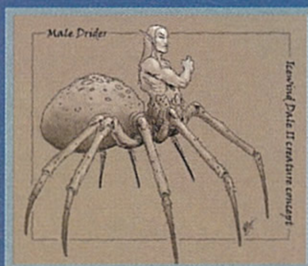




Le fait est que ça va s'exprimer à grands coups d'épée dans le bide.

UN DESIGN DE CARACTÈRE

Prends ton crayon, et exprime toi, mon choux. On ne le dit jamais assez : mieux vaut savoir bien dessiner lorsqu'on crée des personnages de jeu vidéo. Ça permet au moins de savoir comment animer correctement l'ensemble. Là-dessus, Black Isle a mis les petits plats dans les grands, surtout en matière de « character design ».







maîtrisés par le joueur que dans la chute des corps... Et il risque d'en avoir un paquet ! Histoire de mieux souligner le côté peu diplomate des choses, Black Isle nous a même préparé un mode de jeu spécial, Heart of *fury*, dans lequel il faut se la jouer barbare façon berzerck. Ce mode permet notamment d'offrir aux joueurs pas mal d'objets magiques bien puissants et d'accéder à des sites totalement inédits. On s'inquiète un peu pour le contenu global du jeu. On ne le dira jamais assez : un bon scénario fait un bon jeu de rôle. On redoute les risques de retomber dans une pauvre resucée du très déplorable et trop bourrin Heart of Winter.Heureusement, nos amis de Black Isle ont eu enfin la bonne idée d'employer un véritable scénariste, puisque, pour ce qu'on a pu en voir jusqu'à présent, il semble que le jeu soit bien équilibré entre la quantité de combats qu'il offre et le nombre de quêtes pouvant être résolues d'une manière plus diplomatique. De plus, et a contrario du premier Icewind Dale, il est à noter que la difficulté du jeu est bien mieux dosée.

De l'efficacité des intrigues simples

D'une histoire à l'autre, on est presque tenté de dire : « On prend les mêmes et on recommence ». L'histoire de Icewind Dale II commence exactement dans le même coin que le premier, c'est-à-dire dans la région des Dix Villages, et surtout, de la même manière, ladite région étant menacée par une arrivée massive de hordes de monstres de tout poil, motivés par le zigouillage massif de la population humaine locale. Évidemment, on se fait vite embarquer dans une intrigue mêlant les pouvoirs magiques les plus puissants de la région et dont les propriétaires n'auront pas fini de se servir. L'action se déroulant quelques années après le premier épisode, il va sans dire que l'histoire de ce deuxième épisode a des rapports étroits avec celle du premier Icewind Dale.
Bien qu'au premier abord simpliste, il semble que les gens de Black Isle ont su enfin tirer profit de la particularité du monde de Icewind Dale. En dehors des quêtes secondaires, qui seraient assez nombreuses, la quête principale offre suffisamment de fil à retordre pour captiver le joueur. Mieux encore, le redoutable côté nunuche cucul la praline, tellement typique à Baldur's Gate, n'apparaît que très rarement dans le jeu. Enfin... il n'apparaît que très rarement pour ce qu'on a pu en voir. Mais rien ne semble annoncer une manifestation majeure de ce gnangnantisme horripilant. Certes, il ne faut pas s'attendre à quelque chose d'aussi adulte que les scénarios des deux premiers Fallout. Peut-être atteindra-t-on ce nirvana du jeu de rôle PC dans un éventuel Icewind Dale III ?

La gestion de l'inventaire reste très classique. De là à dire que ça risque de faire des mécontents, il n'y a qu'un pas.



Laissez faire l'artiste

La technologie du moteur Infinity Engine est tellement éprouvée qu'aux premières heures de jeu on sent que les développeurs se sont davantage concentrés sur le scénario et le design du jeu. Évidemment, en matière de nouveautés, toutes les armes et tous les objets de Baldur's Gate II sont bien présents, et devant cette pléthore d'ustensiles, il est difficile de reconnaître ce qui tient de l'inédit. La version que nous avons reçue se contentait de tourner en 800x600, ce qui est totalement suffisant. Mais rien n'empêche de penser que le jeu pourra tourner dans des résolutions supérieures. Graphiquement, c'est assez joli. Les décors semblent moins fins que ceux observés dans Heart of Winter, mais dans la mesure où ce dernier add-on tenait plus du foutage de gueule vidéoludique qu'autre chose, on peut bien pardonner cette baisse relative de la finesse graphique. Par ailleurs, les personnages et leurs animations sont, eux, bien plus réussis que dans ledit Heart of Winter.

En attendant l'hiver de cet automne...

Pour le moment, Icewind Dale II s'annonce être un bon jeu. En tout cas, il est qualitativement bien supérieur à son prédécesseur (certes, il n'était pas très difficile de faire mieux). Cependant, on retiendra nos ardeurs. Icewind Dale II est de ces jeux de rôle qui se jugent sur la longueur. Le background semble enfin donner le maximum de son potentiel, et bien des joueurs ayant regretté le côté trop bourrin du premier Icewind Dale devraient se réconcilier avec cette nouvelle version. Mais attention, rien n'est encore fixé. D'après ce qu'on a pu en voir, par rapport à sa carte, toutes ces premières impressions tiennent sur le premier tiers du jeu, ce qui laisse pas mal de place pour retomber dans un jeu bourrin au dernier degré. De même, il ne faut pas négliger la capacité de Black Isle à bâcler son travail, chose déjà observée sur Heart of Winter. Enfin, ce n'est pas parce qu'une histoire commence bien qu'elle sera captivante jusqu'au bout... Heart of Winter en est, une fois de plus, un exemple aussi criant que pathétique. Non, je n'appelle pas à la méfiance...

interview

par Wanda

Graeme Devine

Programm

Doom III



Après avoir été chef de projet et concepteur principal sur Quake 3, Graeme Devine est revenu à ses premières amours : le code. C'est lui qui programme le moteur son de Doom III, exploitant la technologie 5.1 de façon à ce qu'elle nous plonge plus encore dans la « réalité » du jeu, complétant ainsi le travail d'immersion initié par John Carmack avec son nouveau moteur 3D. Impressionnant parcours que celui de cet Américain de 36 ans, dont la vie toute entière a été dédiée au jeu vidéo.

eur sur

Joystick : Comment avez-vous commencé dans cette industrie ?
Graeme Devine : J'ai commencé il y a un peu plus de 24 ans, sur le TRS-80. C'était à la fin des années 70. Un an plus tôt, mon père avait rapporté à la maison un ordinateur appelé Transam Triton. Il ne bootait sur rien. Il n'avait pas de système d'exploitation. Il était livré avec un éditeur de HEX (hexadécimal, mode de représentation des informations binaires, ndr), c'était tout. Il n'avait aucun langage de programmation, pas de Basic, rien, il fallait tout taper en HEX. C'est là que j'ai appris à programmer, en lui faisant faire des trucs comme dessiner une ligne, ou envoyer une flèche. Et ensuite, j'ai eu mon TRS-80, que je pouvais programmer en Basic, et qui avait des sortes de cassettes pour stocker des données, et qui supportait une magnifique résolution de 128x48. Bref, de quoi faire des jeux semi-arcade, avec du graphisme dedans. C'est comme ça que j'ai appris à faire des jeux, tout seul, après l'école – à l'époque, j'avais dans les 12 ans. J'ai notamment fait un jeu qui s'appelait… Non, pas Firebirds, ça c'était le deuxième, mais Space Junk 3D. J'en ai fait un certain nombre de cassettes, je les ai mises dans des sacs en plastique, et j'ai commencé à les vendre.

Vous avez vendu le premier jeu que vous avez fait ?
Le premier que j'ai estimé vendable, oui. J'avais vu dans le magazine Byte 80, qui était le magazine du TRS-80, des publicités pour des jeux. C'est ça qui m'a donné l'idée. Les miens, je les vendais sous le manteau, ou sur les marchés… Ils n'étaient vraiment pas très bons, quand j'y repense (rire), mais ils m'ont rapporté de l'argent. Suffisamment pour que, lorsque les ordinateurs Sinclair sont sortis – le ZX80, le ZX81 et le Spectrum –, j'aie pu être là dès le début, à programmer des jeux dessus. C'est l'époque où les premières boîtes d'édition se sont créées : le début des années 80. Et ils sont venus me chercher. Ou alors c'est moi qui les ai trouvés, je ne sais plus. Mais en tout cas, c'est là que mon hobby est devenu un vrai travail.

Comment ça se passait, les relations avec les éditeurs, à l'époque ?
À l'époque, j'avais 14 ans, et je travaillais pour… Non, je ne travaillais même pas pour eux : je n'avais aucun salaire, aucune avance, rien, juste une promesse de royalties. J'achetais un billet de train pour Londres avec mes sous, et j'allais leur livrer mes cassettes. Ils se fichaient pas mal de ce que je préparais. Tout ce qu'ils voulaient, c'était un jeu fait en 12 semaines maximum. Un jeu dont ils pourraient faire plein de cassettes à vendre à plein de gens. Le reste, ils s'en fichaient. J'ai plus d'une fois dû demander de l'aide à mon père, tellement ces délais étaient impossible à tenir.

Comment faisiez-vous pour l'école ?
Ça n'a pas toujours été simple. Après cette première expérience, j'ai travaillé pour Atari. La pression était encore pire. Pour un jeu, notamment – j'avais quoi, 16 ans –, ils ont fait peser sur moi tout le poids de la grosse corporation qu'ils étaient. À tel point que j'ai dû sécher les cours pendant une semaine pour ne travailler que pour eux. Quand je suis revenu à l'école, et que j'ai expliqué que j'avais dû finir un jeu parce que j'y étais tenu contractuellement, je me suis fait virer. Je me suis promis que si je devais recommencer, je prétendrais avoir eu la grippe. C'était une situation stupide. J'étais un bon étudiant, plutôt sage. Au final, ils m'ont repris quinze jours plus tard. J'ai appris là ma première leçon sur la vraie vie : sur le stress, sur la façon de le gérer, et sur les règles du jeu en dehors de l'école.

Vous avez réussi à mener les deux de front pendant longtemps ?
J'ai arrêté l'école juste avant l'université. J'ai eu mes A-levels (le bac anglais, ndr) et je suis allé à mes rendez-vous avec les universités. Certaines étaient très intéressées par ma candidature, et j'ai reçu des propositions avantageuses pour intégrer leur cursus informatique. Mais en fin de compte, j'ai créé en 1986 une société qui s'appelait Program Techniques, avec un associé et deux investisseurs. Malheureusement, mon associé a plongé dans la drogue, ce qui n'a pas trop plu à nos investisseurs, et j'ai été obligé de fermer la boîte quelques mois seulement après sa création. Je n'ai pas fait beaucoup de jeux, pendant cette période, et c'est surtout avec ma boîte suivante, Ice Cream & Donuts, que les choses sérieuses ont commencé.

Quels sont les gros titres sur lesquels vous avez travaillé, en Angleterre ?
J'ai porté le jeu Pole Position sur les machines occidentales (Commodore 64,

Apple II, etc.) et quelques machines japonaises. J'ai aussi travaillé sur les versions Amstrad CPC, MSX et Sinclair de Ball Blazer et de Double Dragon… Et puis, chez Ice Cream & Donuts, nous avons fait Turbo Champions, Metropolis, Enterprise, Attack of the Killer Tomatoes… C'est tout ce qui me revient à l'esprit pour l'instant. C'était il y a longtemps… C'était les tout débuts de cette industrie. En fait, je n'ai jamais rien fait d'autre dans ma vie que des jeux.

Enfin, vous avez quand même géré des sociétés. C'est autre chose que de faire des jeux, non ?

Après Program Techniques, j'ai eu la chance de rencontrer les bonnes personnes. Une, notamment : Paul Brathwaite, un mec absolument brillant qui m'a pris sous son aile. C'était une sorte de mentor qui m'a guidé pas à pas dans toutes les démarches, administratives et autres. C'est lui qui m'a donné ma deuxième leçon sur la vraie vie. Ce n'est pas à l'école qu'on apprend tout ça. Tout le monde trouvait que j'étais fou de vouloir monter ma boîte : le banquier, ma mère, mes amis… Tout le monde me conseillait de faire un vrai boulot dans une entreprise sérieuse. Mais c'est un état d'esprit très européen, je crois. Aux États-Unis, créer sa propre société, c'est le rêve ultime. Sauf qu'il faut se méfier des velléités de tout maîtriser. J'étais le P.D.G. de Trilobyte, alors que je ne suis qu'un game designer et un programmeur. C'est ça que j'aime faire. J'aurais dû mettre quelqu'un à cette place et me contenter des aspects purement créatifs. Cumuler les responsabilités, c'est impossible. Ou alors, il ne faut pas être plus de six personnes dans la boîte.

Si tout se passait bien avec Ice Cream & Donuts, pourquoi être parti créer Trilobyte aux États-Unis ?

Je n'y suis pas parti pour créer Trilobyte. Ice Cream & Donuts faisait beaucoup de jeux pour un éditeur londonien qui s'appelait Mastertronic, et ils m'ont appelé un jour pour m'annoncer qu'ils créaient une division aux États-Unis. Mais comme personne là-bas n'avait une assez bonne connaissance des jeux vidéo, il m'ont demandé si ça m'intéressait d'aller y passer six mois, le temps de mettre leur filiale américaine sur de bons rails. Quelle question ! Bien sûr que ça m'intéressait ! Il ne m'a fallu que quinze jours pour fermer ma boîte et arriver là-bas. Et au bout de six mois, ils m'ont demandé de rester. Comme je m'étais marié entre-temps, ça m'allait parfaitement. J'étais en Californie, il faisait beau, j'avais 22 ans, et je passais mes soirées à discuter avec Brian Fargo, d'Interplay, et Martin Alper, de Virgin…

Pourquoi avoir quitté Mastertronics, alors ?

Sans le faire exprès. Avec un graphiste de Virgin, Rob Landeros, nous avons creusé une nouvelle idée : nous voulions faire un jeu sur CD-Rom. Quand nous sommes allés voir Martin pour lui soumettre notre projet (Mastertronics avait entre-temps été racheté par Virgin, ndr), il a été très impressionné. Il nous a encouragés à faire ce jeu… mais pas chez Virgin. Martin nous a expliqué que le CD-Rom n'était pas un support d'avenir, et que nous ne vendrions pas plus de cinq exemplaires de notre jeu. Ça vous fait rire ? Mais tout le monde pensait la même chose, à cette époque ! Alors ce qu'il nous a proposé, c'est de nous virer de Virgin et de nous prendre sous contrat pour faire ce jeu. Comme ça, nous pourrions monter notre projet, mais en acceptant de respecter les règles qu'il avait fixées : comme par exemple que nous ne devions pas nous installer à plus d'un quart d'heure en voiture des locaux de Virgin, et que nous devions également réaliser une version disquette du jeu – comme ça, il s'assurait de rentrer au moins dans ses frais. C'est comme ça que Rob et moi avons créé Trilobyte.

Au sud de Los Angeles, donc…

Pas exactement, non. Nous sommes allés nous installer dans l'Oregon, qui est l'État au nord de la Californie. C'était un endroit très différent du sud de la Californie. Et pendant les quatre années suivantes, nous avons travaillé sur des projets également terriblement différents de tout ce que nous avions fait jusqu'alors. On ne s'inscrivait pas dans un genre connu, on n'avait pas de licence, on ne… En fait, on faisait quelque chose de complètement nouveau.



Jeu d'action en 3D temps réel, Extreme Warfare était à la fois un jeu solo et multijoueur via Internet. Sur Mars, des équipes de joueurs pouvaient s'affronter à pied ou à l'aide de véhicules : jeeps, tanks, hélicos de combat, hélicos de transport. Bref, Extreme Warfare promettait d'être une sorte de Tribes avant l'heure. Son abandon à quelques mois de sa sortie, fin 1998, a été un coup extrêmement rude porté à l'équipe de Trilobyte. Mais les boss de TLC n'avaient pas identifié Trilobyte comme l'une des sociétés-clé de leur portefeuille. Cherchez l'erreur…



Né en Écosse, Graeme Devine a passé sa jeunesse – et fait ses débuts dans le jeu vidéo – dans le sud de l'Angleterre, avant d'émigrer aux États-Unis et d'adopter la nationalité américaine. Depuis les portages de titres prestigieux comme Pole Position et Ball Blazer, la production d'une tonne de jeux de tous types et sous des licences diverses et variées pour Virgin Games, la création d'œuvres originales comme The 7th Guest, l'échec cuisant d'Extreme Warfare, et jusqu'à son travail de design sur Quake 3, Graeme a vécu aux premières loges d'une grande partie de l'histoire du jeu vidéo – quand il ne l'a pas lui-même écrite. En attendant d'être repris par le démon de la création (de boîte, de jeux, de concepts nouveaux, ou que sais-je encore), il goûte le confort d'un job de « chercheur » chez id Software, tout en assurant la présidence de l'IGDA (International Game Developers Association, www.igda.org).

Pourquoi parlez-vous de licence ?

Chez Virgin, j'ai principalement travaillé sur des jeux faits avec des licences. En tant que producteur, en tant que programmeur, en tant que mec au-dessus du producteur… J'ai vu passer tellement de licences ! Et nous avons eu beaucoup de bonnes licences, avec lesquelles nous avons fait pas mal de bons jeux, mais aussi pas mal de mauvais jeux. Enfin bref, ça m'a fait du bien de m'éloigner de ça.

Le jeu que vous étiez en train de développer – The 7th Guest –, d'où était venue l'idée ?

Rob Landeros et moi étions de gros fans de cinéma. Nous achetions des tonnes de cassettes, et nous avions tous les deux un faible pour « House on Haunted Hill ». Et c'était l'époque où « Mystère à Twin Peaks » commençait à être diffusé à la télé. Ça nous a donné envie de faire un jeu avec des cinématiques capables de susciter chez les joueurs le même genre d'émotions que ces films. D'abord, on a pensé à acheter la licence Cluedo, puis la licence Twin Peaks. Et puis on a fini par laisser tomber les idées de licence pour faire notre truc à nous. Le déclic, il nous est venu en 1990 à New York, à une conférence multimédia. Personne ne semblait considérer le CD-Rom comme un support vraiment multimédia : les produits qui y étaient présentés sur CD-Rom ressemblaient davantage à des catalogues d'images et de textes qu'à des œuvres réellement multimédia. Nous étions sûrs qu'on pouvait en faire un bien meilleur usage. Nous avons quitté la conférence en parlant de ça, et nous avons écrit le premier concept de The 7th Guest au bar de l'aéroport, sur une serviette en papier !



Ce petit jeu de Namco, qui a envahi les bornes d'arcade et les consoles au début des années 80, était un vrai petit bijou de jouabilité et de rejouabilité. C'est son portage pour Atari qui a valu à Graeme son expulsion du lycée.

Et ensuite ?

Ensuite nous sommes rentrés en Californie et nous avons fait le game design, ce qui nous a pris environ deux mois. Puis, nous avons créé Trilobyte, et mis environ deux fois plus de temps que prévu pour faire le jeu. Du coup, nous n'avons pas été financés jusqu'au bout et nous étions très pauvres à la fin. Heureusement, ça s'est mieux passé avec The 11th Hour. Après, nous avons fait quelques petits jeux, comme Clandestiny et Uncle Harry's Playhouse… et nous étions en train de finir notre troisième gros titre, Extreme Warfare pour Broderbund, quand ces derniers se sont faits racheter par Red Orb. Puis Red Orb a été racheté par The Learning Company, et tout à coup, nos projets ont perdu beaucoup de leur intérêt aux yeux de notre éditeur. Ils ont été annulés, et nous nous sommes assez soudain retrouvés sans éditeur et sans revenus. Nous avons failli être rachetés par Midway, mais nous avons finalement été obligés de laisser tomber Trilobyte. La société existe toujours, mais elle ne fait plus rien.

C'est donc là que vous êtes venu chez id... Mais pourquoi id ?
Tout le monde a trouvé ça assez bizarre, mais John (Carmack, ndr) et moi, ça fait des années qu'on se connaît. Nous avons tous les deux été de gros fans de Next Computers et Next Step, les sociétés de Steve Jobs après son départ d'Apple et avant qu'il y retourne. On s'est toujours envoyé pas mal de messages pour discuter de ce qui nous tenait à cœur. Quand il m'envoyait des screenshots de Quake 1 pour me montrer ce qu'il faisait en temps réel, je lui répondais avec mes projets à moi. Et quand il a appris les ennuis que nous avions, il m'a tout de suite proposé de venir le rejoindre. Je n'ai pas hésité longtemps. Vous savez, nous sommes tous les deux des programmeurs, ce n'est pas un miracle si on s'entend aussi bien : nous partageons pas mal de choses, dans le fond. Il est juste un tout petit peu meilleur que moi en 3D...

Mais qu'est-ce qu'un créateur comme vous a pu aller faire dans un boîte aussi orientée technologie que id ?
En fait, quand ils m'ont embauché, ils cherchaient vraiment un créateur. Mais vous avez raison, concepteur sur Quake 3 et Team Arena, ce n'est pas un job qui m'a réclamé énormément de créativité. Cela dit, ça n'a pas été une mince affaire pour que tout marche à la perfection : pour que les sauts soient parfaitement naturels, pour que les dommages infligés par les balles soient parfaitement crédibles... Dans le fond, j'ai bien aimé me pencher sur ces problèmes. Après les galères de la fin de Trilobyte, c'était rafraîchissant. Et puis pendant qu'on finissait Team Arena, on a commencé à travailler sur un autre concept : un concept à moi, dont le nom de code était Quest, et qui n'avait rien à voir avec la production habituelle de id. Mais malheureusement, au lieu de poursuivre sur Quest, nous avons décidé de faire une suite de Doom, ou un remake de Doom, enfin un nouveau Doom, quoi. J'ai cru que je pourrais amener quelque chose de nouveau à ce studio, mais je pense aujourd'hui que id est vouée à ne faire que des FPS. J'ai eu l'opportunité de venir ici, et je l'ai saisie, mais je n'y resterai pas toute ma vie. L'avantage, c'est que c'est une expérience qui me permettra de faire absolument tout ce que je veux en sortant : de la production, de la programmation, et même du management, si ça me chante.

Vous n'aimez pas les FPS ?
J'aime ce que je fais, mais je ne me vois pas faire des FPS pour le reste de mes jours. J'aime bien varier les choses. J'ai déjà fait un peu de tout dans ma vie : des simulations de course, des jeux de rôle, des aventures cinématiques... et bien entendu des FPS. Mais le travail ici est si intéressant sur le plan technique, que je m'y sens vraiment bien. Avant id, quand je me lançais dans la programmation d'un jeu – à part peut-être chez Trilobyte –, je savais toujours à peu près quel résultat je recherchais. Mais chez id, c'est totalement différent : la grande majorité de ce que je fais consiste en de la recherche et des expérimentations. John m'encourage à toujours chercher de nouvelles choses, des choses qui n'ont jamais encore été réalisées, des choses dont on ne sait même pas si elles sont réalisables.

Vous pouvez nous en parler un peu, de ces choses ?
Mon travail principal consiste à modéliser l'environnement sonore du joueur, la pression sur les tambours auditifs, les réflexions, les mouvements entre l'avant et l'arrière...
Quant aux recherches, elles touchent plein de domaines, pas seulement le son. J'ai travaillé sur le ciel, par exemple : au fur et à mesure que le soleil monte dans le ciel, celui-ci change de couleur. C'est quelque chose que la nature fait très bien, mais qu'aucun jeu n'avait encore jamais vraiment fait comme il faut. Dans Doom, nous avons réussi à rendre le ciel d'une manière plus réelle que tout ce qui a déjà été fait. Ça me fascine. Après avoir eu des responsabilités assez lourdes dans mes précédentes compagnies, je n'assure aujourd'hui qu'une petite partie du code. Et je m'en porte assez bien, tout compte fait. Pendant le mois que j'ai passé à regarder le soleil se lever le matin, j'ai un peu perdu le contact avec ce que faisaient les autres membres de l'équipe. Mais en revenant parmi eux, j'ai découvert qu'ils avaient créé un nouveau monstre. Ça aussi, c'est une sensation agréable.



Premier jeu PC à être sorti sur CD-Rom, The 7th Guest proposait une aventure horreur gothique, qui mêlait allègrement intrigue angoissante et puzzles divers, le tout dans de superbes décors tout en 3D précalculée – un de leurs amis leur avait fait découvrir un incroyable logiciel, qu'il était en train de bêta-tester : 3D Studio... – et avec des acteurs filmés en FMV (Full Motion Video). La classe, quoi.

En fait, si je comprends bien, vous restez essentiellement pour John Carmack. Je me trompe ?
John est quelqu'un de très charismatique. C'est aussi une puissante source d'inspiration. Il est capable de rentrer dans mon bureau, et de m'expliquer pendant une demi-heure pourquoi tel et tel algorithme ne peuvent pas marcher. Et alors qu'il parle, il pense à de nouvelles pistes pour résoudre le problème, et c'est comme si on pouvait voir les déclics se produire dans son cerveau. Alors il sort son petit bloc, commence à dessiner quelques diagrammes, part sur une piste, se rend compte qu'elle ne mène nulle part, revient à la première intersection, repart sur une autre piste... Et pendant une demi-heure, on a le privilège de regarder fonctionner son cerveau. Sur des sujets qui ne sont pas forcément liés au jeu, d'ailleurs, comme les web caméras, qui sont vraiment mal foutues et voilà comment elles devraient plutôt fonctionner... C'est un génie, et travailler avec lui est une expérience extraordinaire.

PUBLICATION JUDICIAIRE

TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS
EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE

Par jugement **contradictoire,** rendu par le Tribunal Correctionnel - 31ème chambre correctionnelle - le 21 mars 2000.

NAMIAS Ted
né le 09 mai 1975 à TOULON (83).

A été condamné à :
2 mois d'emprisonnement avec sursis
1 amende de 10.000 F
Confiscation des objets saisis

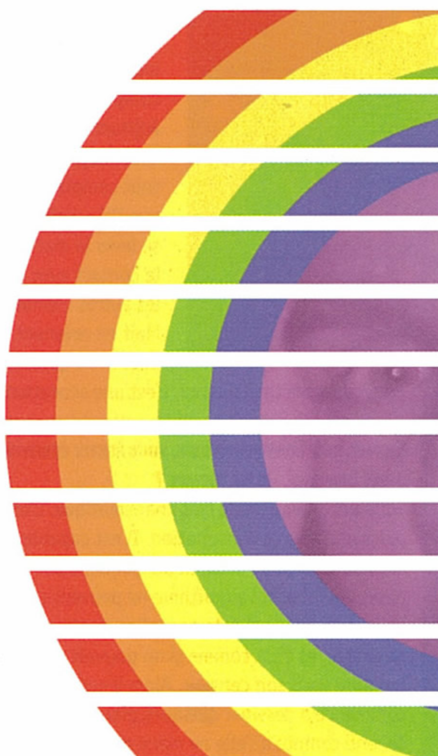
pour :
CONTREFAÇON PAR EDITION OU REPRODUCTION D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR - depuis juillet 1996 et jusqu'en août 1998 - à LA CRAU (83), faits prévus par ART.L.335-2 AL.1, AL.2, ART.L.335-3, ART.L.112-2, ART.L.122-3, ART.L.121-8 AL.1 C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L. 335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L.335-7 C.PROPR. INT.

CONTREFAÇON PAR DIFFUSION OU REPRESENTATION D'ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR - depuis juillet 1996 et jusqu'en août 1998 - à LA CRAU (83), faits prévus par ART.L.335-3, ART.L.335-2 AL.2, ART.L.112-2, ART.L.121-2 AL.1, ART.L.122-1, ART.L.122-2, ART.L.122.3, ART.L.122-4 C.PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-6, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-7 C.PROPR.INT.

Le Tribunal a ordonné la publication du jugement par extrait, dans JOYSTICK.

Pour extrait conforme, n'y ayant appel,
Le Greffier en Chef

interview : CLIFF BLESZINSKI



Cliff Bleszinski – plus connu sous le nom de CliffyB – est une vraie rock star dans le petit monde du jeu vidéo : communicant, extraverti, il n'hésite pas à changer de style tous les ans pour soutenir les studios qui utilisent la technologie Unreal, passant sans vergogne du costard blanc immaculé aux imprimés psychédéliques, et du look futuriste (à la JC Denton) au treillis kaki de l'armée US (très à la mode lors du dernier E3, pendant lequel cette interview a été réalisée).

directeur créatif chez Epic Games

Joystick : Quel est votre rôle chez Epic ?
CliffyB : Je travaille avec Mark Rein, qui dirige Epic, et Tim Sweeney, son fondateur et président. Eux prennent les décisions stratégiques pour l'avenir de la société, et je les aide en faisant en sorte que tout se passe bien avec nos clients, que leurs jeux soient funs, que nous passions tous du bon temps à les créer, et que nous arrivions à gagner beaucoup d'argent avec, si possible.

Ça ne ressemble pas tellement à un job de lead designer…
En ce qui concerne Unreal Tournament 2003, Unreal Championship et Unreal 2, qui sont tous développés dans des studios extérieurs à Epic, je joue en effet le rôle de producteur. Ça consiste essentiellement à aider les équipes à réaliser les meilleurs jeux possibles : je leur rends visite, je regarde ce qu'ils font, je leur dis ce que j'aime et ce que je n'aime pas dans leur jeu … Et puis à Epic, on développe aussi notre propre jeu, en toile de fond. Ce n'est pas un grand secret : il s'agit d'Unreal Warfare.

Unreal Warfare ? Je croyais qu'il s'agissait du nom de votre technologie…
C'est aussi le titre du jeu que nous sommes en train de développer actuellement en interne. Mais je ne peux pas encore vous en parler.

Alors parlons du style CliffyB : quel genre de jeux aimez-vous faire ?
Je crée pour les joueurs impatients. Je suis moi-même d'une nature très impatiente, alors c'est ce que j'essaie d'offrir aux autres : du plaisir immédiat. Beaucoup de jeux ne savent pas récompenser les joueurs. Moi je crois que la plus petite des actions, la plus simple, peut aussi être source de plaisir. Alors j'essaie d'en mettre partout, le plus possible. Évidemment, il faut aussi des buts à long terme,



qui tiennent la route, mais il ne faut pas oublier toutes les petites récompenses qui font que jouer est avant tout un plaisir. Vous savez, je ne suis pas le meilleur game designer du monde. Je ne suis ni Will Wright ni Sid Meyer. Je me considère plutôt comme un Michael Bay du jeu vidéo. Vous savez ? Le réalisateur de Armageddon… Il fait des films qui pètent. Vous voyez le genre ? Je n'ai pas envie de faire des jeux profonds et intelligents, je préfère faire des trucs simples, avec des règles simples, mais efficaces, dans lesquels on plonge facilement, et qui vous scotchent pendant des heures.

Êtes-vous très impliqué dans les développements de Unreal 2 et UT 2003 ?
Oui et non. J'essaie de rester le plus en retrait possible. Je pourrais facilement pondre un livre sur la façon dont je conçois la franchise Unreal : une sorte de guide stylistique qui figerait une bonne fois pour toutes ce que nos partenaires ont le droit et n'ont pas le droit de faire. Mais ce serait trop frustrant pour les équipes de développement. Je préfère les laisser libres d'interpréter la franchise à leur guise, et je me contente de les réorienter dans la bonne direction quand ils s'en éloignent un peu trop. Comme ça, c'est vraiment leur projet. C'est important qu'ils se l'approprient, si on veut que le jeu soit vraiment bon. En tout cas, c'est comme ça que ça s'est passé avec les gens de Legends, et Unreal 2 est en train de devenir un produit extrêmement intéressant, je trouve. C'est la même chose pour UT 2003 : Digital Extremes est composé de la moitié de l'ancienne équipe de UT, et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils sont très impliqués dans leur projet. J'aime autant leur laisser faire le jeu qu'ils ont envie de faire, et j'interviens le moins possible.

Ils s'en sortent bien ?
Très bien. Sur UT 2003, Digital Extremes change juste ce qu'il faut. Ils ont su conserver intact ce qui faisait la qualité du premier jeu, et ils ont considérablement fait évoluer le reste… C'est la grande difficulté quand on fait une suite, vous savez : il faut rester fidèle au titre d'origine, mais pas trop. Garder ce qui marchait et identifier les faiblesses pour trouver de nouvelles solutions. Et sur Unreal 2, Legend a su exploiter son expérience dans les jeux d'aventure pour mettre en scène une histoire intéressante. J'aime beaucoup l'aspect aventure qu'il ont développé au-delà des séquences d'action pure et de shoot intensif, avec des retours dans notre vaisseau, où nous pouvons interagir avec d'autres personnages et résoudre de petits puzzles, un peu comme dans un vieux jeu Sierra. Ce sont des passages très différents des autres. Je trouve intéressant qu'un jeu offre beaucoup de variété dans les actions qu'il propose, comme dans Medal of Honor, où vous êtes tour à tour sniper, mitrailleur dans un véhicule, mitraillé sur une plage de Normandie…

Avez-vous vu la démo de Doom 3 ?
Oui, je l'ai regardée, et je reconnais que c'est la qualité graphique la plus impressionnante que j'ai vue sur le Salon, et de loin. Je le reconnais d'autant plus volontiers qu'il n'y a pas vraiment de rivalité entre id et nous : nos moteurs respectifs sont plutôt complémentaires. Le nôtre est capable de rendre des environnements intérieurs, certes, mais il se démarque dans son traitement des extérieurs. Il est notamment beaucoup plus adapté pour tout ce qui est organique. Il rend parfaitement une forêt, par exemple, ou une côte accidentée, ou un lac de montagne… C'est d'ailleurs le choix que nous avons fait dès le premier Unreal. En fait, on s'est battus sur d'autres fronts que id. Aujourd'hui, si on veut faire la comparaison, je crois qu'on peut dire que nos outils sont plus simples à utiliser, que nous faisons bouger moins de polygones, mais que nous pouvons rendre de vastes environnements. Les moteurs de id, au contraire, font bouger un nombre impressionnant de polygones, mais ils sont beaucoup plus adaptés à des jeux en intérieur. Et ce que j'ai vu de la démo de Doom 3 s'inscrit dans la même démarche. Cela dit, ceux de nos programmeurs qui ont vu la démo en sont ressortis avec de quoi discuter et réfléchir pendant un petit moment. C'est très stimulant, de voir quelque chose comme ça.

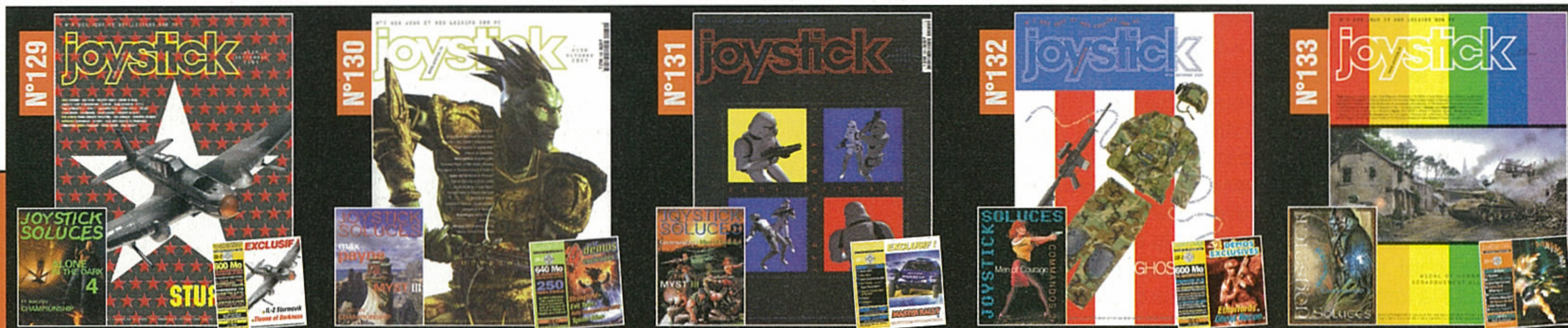
Vous en êtes à quelle version de votre technologie ?
C'est toujours la même technologie, qui évolue depuis sa création. Tim Sweeney l'a conçue de façon très modulaire, de telle sorte qu'on peut en mettre à jour des sections, sans compromettre l'architecture générale : le renderer, par exemple, vient d'avoir été réécrit, le système physique est complètement nouveau (c'est la technologie Karma dont on parlait). Et la dernière version, c'est celle que vous voyez dans Unreal 2 et UT 2003. Je crois qu'il s'agit de la version 9.60, ou un truc comme ça, mais ce sont des numéros qu'on ne communique pas à l'extérieur, en général. Le moteur d'Unreal, c'est la dernière version du moteur d'Unreal, point final.

par Wanda



Commandez
les reliures !

Upgradez votre collection



129 Tests : Arcanum, Max Payne, Throne of Ball, Add-on Diablo II, Echelon, Train Simulator, Fly! 2, Mech Commander 2, Myst III
Sur le CD : Throne of Darkness, IL2, Anachronox, Alone in the Dark 4, Startopia, Mech Commander 2
Aides de jeu : Alone in the Dark 4, Réglages F1 Racing Championship Le Grand Prix de SPA, Le Grand Prix de Monza

130 Tests : Throne of Darkness, Red Faction, Codename Outbreak, Project Eden, Spider-Man, Atlantis III, Evil Twin : The Cyprien's Chronicle, Ultima Online : Third Dawn
Sur le CD : Spider-Man, Rally Championship 2002, Stronghold, Evil Twin, Aliens vs Predator 2, Project Eden
Soluces de jeu : Max Payne, Myst III **Aide de jeu :** F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

131 Tests : Commandos 2 : Men of Courage, Tennis Masters Series, Kohan : Immortal Sovereigns, Le Maître de l'Atlantide : Poséidon, Stronghold, Conquest : Frontier Wars
Sur le CD : Master Rallye, Max Payne, Red Faction : Final Demo, Super Bust A Move, Swat 3 The Game of the Year, Tribes 2, Xplane 6.04
Soluces de jeu : Commandos 2 : Men of Courage, Myst III

132 Tests : Aliens versus Predator 2, Battle Realms, Flight Simulator 2002, IL-2 Sturmovik, Myth III : The Wolf Age, Dune, Star Wars : Galactic Battlegrounds, Fifa 2002
Sur le CD : Tom Clancy's Ghost Recon, Etherlords, Fifa 2002, Rogue Spear : Black Thorn, Deadly Dozen, Rally Championship 2002, Star Wars Battleground
Soluce de jeu : Throne of Ball **Aide de jeu :** Battle Realms

133 Tests : Return to Castle Wolfenstein, Asheron's Call : Dark Majesty, Rally Trophy, F1 2001 (V 1.0.7.4), The Nations, Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor
Sur le CD : Aquanox, Art of War, Empire Earth, Megarace 3, Star Trek Armada II, Sim Golf, Soul Reaver 2, Duel Field, Pool of Radiance
Soluce de jeu : Commandos 2 **Aide de jeu :** Arcanum

134 Tests : Medal of Honor, Steel Beasts, Disciples : Sacred Lands, EverQuest : The Shadows of Ludin, Tropico : Paradise Island, Car Tycoon, Sid Meier's Sim Golf
Sur le CD : Comanche 4, Fairy Tale, Mech Warrior 4 : Black Knight, Medal of Honor, Operation Flashpoint, S.W.I.N.E, Trainz
Soluce de jeu : Empire Earth **Aide de jeu :** Arcanum

135 Tests : Capitalism II, Dark Age of Camelot, Command and Conquer Renegade, Star Wars Starfighter, Salt Lake 2002, Hundred Swords, Black & White
Sur le CD : Salt Lake 2002, Serious Sam 2, Warlords Battlecry 2, Worms Blast
Aide de jeu : Empire Earth

136 Tests : Jedi Knight II : Outcast, Civilization III, Warrior Kings, Commanche 4, Nascar Racing 2002 Season, Tiger Woods PGA Tour 2002
Sur le CD : Warrior Kings, Arx Fatalis, Dark Planet, Dragon Throne, StarTrek Bridge Commander, Moto Racer 3, Star Wars Starfighter
Aide de jeu : Empire Earth

137 Tests : Tony Hawk's Pro Skater 3, Freedom Force, Ultima Online : Lord Blackthorn's Revenge, Ghost Recon : Desert Siege, Worms Blast, Les Sims en vacances
Sur le CD : Army Men RTS, Starmageddon, Team Factor, Disciples II, Mobile Force
Aide de jeu : Medal of Honor, Débarquement Allié

138 Tests : Morrowind, Heroes of Might and Magic IV, Soldier of Fortune, Double Helix, Dungeon Siege, Blood Omen II, Coupe du Monde Fifa 2002
Sur le CD : Cycling Manager 2, Dungeon Siege, F1 2002, Fifa Coupe du Monde 2002, Jedi Knight II : Jedi Outcast, Stealth Combat
Aide de jeu : Jedi Knight II : Jedi Outcast



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❑ Je commande le(s) numéro(s)

(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

À 5,9 € le numéro (frais de port gratuits), soit un total de .... €

99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118
119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138

❑ Je commande les hors-série (frais de port gratuits)

HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .... €

HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 5,9 € le numéro, soit un total de .... €

HS DVD-ROM 16 + 1 jeu complet (Speed Buster)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .... €

HS DVD-ROM 17 + 1 jeu complet (War Zone 2100)
À 7,5 € le numéro, soit un total de .... €

RANGEZ VOS MAGAZINES

❑ Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité soit un total de .... €

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : .... €

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

ET POKE ET PEEK

Continuons notre petit voyage dans le temps, glissons-nous dans les déchirures du continuum espace/temps, et jetons un zoeil dix ans en arrière pour voir ce qui se passait dans le petit monde des jeux vidéo à l'époque.

Nous autres, les vieux cons, avons l'habitude de répéter cette phrase inlassablement : « C'était mieux avant ! ». En musique par exemple, aujourd'hui, vous autres les jeunes, vous écoutez Britney Spears ou les L5, ha ha, laissez-moi rire, nous avions François Feldman et Jean-Pierre François (« Dans les miroirs chinois, dans le bleu des photos, dans le regard d'un chat, dans les ailes d'un oiseau, dans la force d'un arbre, dans la couleur de l'eau, JE TE SURVIVRAI-HEU ! »). Au cinéma, nous allions voir « Dirty Dancing » pendant que vous êtes ébaubis devant « Le Seigneur des Anneaux », et à la télé, on se tapait toutes les saisons de « Chips » pendant que vous vous esclaffez bêtement devant « Friends ». Franchement, c'était mieux avant.

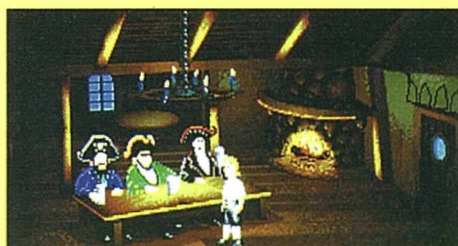






Tenez, feuilletons vite fait le numéro 30 de Joystick, septembre 1992, pour vérifier qu'en matière de jeux vidéo aussi, c'était mieux avant. Vous allez voir ce que vous allez voir…

En couverture, on apprenait que le CDI de Philips, c'était « Déjà Aujourd'hui ». Ça rigole moins, là… Le CDI, tiens, une bécane pourrie mais hyper-prétentieuse qui devait tout révolutionner et qui a systématiquement fini comme cale de meuble télé dans tous les foyers équipés. Un dossier complet dans les pages du numéro 30 de Joystick, hop !
Et dans les news, tiens, on apprend que Microsoft s'intéresse au jeu vidéo, que Bill Gates va ouvrir sa gamme au-delà de Flight Simulator, leur quasi seul jeu à l'époque, pour mieux imposer Windows. On apprend aussi qu'Amstrad va mal, 650 millions de francs de pertes, vu que la GX4000 a fait un méchant plat sur le bide avant de couler comme une pierre. Toujours dans le numéro de septembre 92, une petite news dans un coin, sans photo, presque rien, en douce comme ça, avec l'annonce de l'arrivée de Wolfenstein 3D. Le texte est édifiant : « un jeu d'aventure en 3D bénéficiant d'images VGA et acceptant les cartes sonores les plus courantes. ». Un jeu d'aventure… On buvait quoi à l'époque à Joystick ? Cela dit, la news refile l'adresse pour le commander directement aux States.



En 92, les jeux en CD-Rom ont encore du chemin à faire avant de s'imposer. Du coup, seulement 4 pages de previews CD dans Joystick, avec des jeux complètement oubliés aujourd'hui. Ha ha, vous voyez bien, c'était mieux avant, non ?

Un petit tour du côté des previews nous annonce l'arrivée très prochaine de Strike Commander sur PC, un jeu qui a tout de même marqué son époque et qui, franchement, tient encore un peu la route ; et d'Elite 2 de David Braben. Dans une interview, la star de la programmation nous explique qu'il doute de l'avenir de l'Amiga et du ST, et que pour lui l'avenir, c'est le PC. Visionnaire le gars. Un doute m'assaille : il l'a sorti Elite 2 le Braben en question ?

Côté tests, on notera Dominium de Microïds et Global Conquest, un jeu de stratégie dément mais d'une laideur étourdissante. Le reste n'est pas très folichon (folichon, c'est pour vous mettre dans le contexte. C'est un mot qu'on utilisait beaucoup en 1992. « Putain, elles sont vachement folichon tes baskets », « Hier j'ai trop picolé. Chui complètement folichon, ce matin», « Prête-moi dix balles, fait pas ton non-folichon ! »).

Dans le courrier des lecteurs de septembre 92, Augustin Duplumier se plaint de la disparition prochaine de l'Amiga (aux dernières nouvelles, Augustin refuse d'acheter un lecteur DVD et râle parce qu'il ne trouve pas Superman en VHS), Guillaume Nichols trouve qu'il manque une rubrique programmation dans Joystick parce que les ordinateurs, c'est pour coder et pas pour jouer (aujourd'hui Guillaume dispose de trois bécanes Linux dans son salon) et un lecteur anonyme nous demande si Wing Commander 1 et 2, Sim Ant et Monkey Island sortiront sur Atari ST (aux dernières nouvelles, il est mort).

Nous sommes en septembre 2002, je suis toujours un vieux con mais « c'était de la daube avant ».

SEB